

UNIQUE ! 2 JEUX COMPLETS 2 CD-Rom Offerts !
Reportage exclusif
ANNO 1503
Sensation en Allemagne, il arrive bientôt !
Gen4
PC CD-Rom
Gen4 PC CD-Rom
N°162 • JANVIER 2003 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • www.gen4pc.com
Splinter Cell
L'infiltration au sommet
Impossible Creatures
Stratégie mordante
C & C Generals
La preview
EVENEMENT : L'Entraîneur 4. REPORTAGES : Hannibal, Russobit, Anno 1503. TESTS : Sim City 4, Asheron's Call 2, NightFire, Medal Of Honor : En Formation, Tiger Woods 2003, Battle Realms, Tribunal, Anarchy Online, Ski Park Manager 2003 et Aquanox.
PREVIEWS : Impossible Creatures, Splinter Cell, C&C Generals, The Guild, Praetorians, Neocron. EXTRA : Vietcong, Tropico 2, Les Chevaliers de Baphomet. ET LE MULTI.
L 19338 - 162 - F: 5,95 €



COMPUTEC-MEDIA France
46, rue TROYON
92310 SEVRES
Tel : 01.46.90.20.00
Fax : 01.46.90.22.71
Site Internet : www.gen4pc.com

DIRECTION
Président Directeur Général
Sébastien SAUVAGEOT
Directrice des Rédactions
Florence LAGARDE
Secrétaire Général
Mahamadou CAMARA
Direction comptable
Brigitte RAMEY

REDACTION
Rédacteur en chef adjoint
Bruno CARDOT, dit Cooli
Chefs de rubrique
Xavier ALLARD (Léo de Urlevan)
Loïc CLAVEAU (Muad)
Rédacteur
Jérome FIRON
Ont participé à ce numéro :
Arnaud CUEFF,
Khéridine MABROUK
Premier secrétaire de rédaction
Sébastien HATTON (Socrates)
Correcteur-réviseur
Sophie LAMOTTE
Webmaster
Stéphane MOREAU

MAQUETTE
Conception graphique et direction artistique
Christophe GOUJU pour MCE
Maquettiste
François POISSON

INFOGRAPHIE-ICONOGRAPHIE
Ana GALVAO

PUBLICITÉ
Directeur de la publicité
Claude BENOUAICH (2278)
claude.benouaich@computec-media.fr
Chef de publicité
Nicolas DUBOIS (2283)
nicolas.dubois@computec-media.fr
Assistante commerciale
Aurélie MORERE (2233)

FABRICATION
Jean-Louis TOULOUSE

DIFFUSION ET ABONNEMENTS
Responsable diffusion, abonnements
Delphine BAROUH (2091)
Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
46, rue Troyon - 92310 Sèvres

Gen4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires :
– Communications professionnelles SA
– Computec-Media AG
Siège : 46, rue Troyon 92300 Sèvres

Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

Folle année à tous !

La fin d'année est propice aux prévisions. Ne dérogeons pas à l'exercice ! Les premiers mois seront sûrement placés sous le signe de Star Wars, un somptueux Knights of the Old Republic de Bioware répondant à Galaxies côté *online*. A l'E3, Georges Broussard, le président de 3D Realms, nous montrera Duke Nukem Forever (enfin) terminé. *"Le jeu est une tuerie ! Il sort le mois prochain..."* Respect. Suivront les premières images de Mafia II, Max Payne II et Splinter Cell II. Une version jouable du prochain add-on de Warcraft III est en démo, avec de nouveaux héros et une toute nouvelle race (les Démons). Puis on attend l'ECTS pour l'annonce de Diablo III. Sur les stands, on trouvera également plein de clones de GTA (Grand Theft Auto). Rockstar réplique en dévoilant GTA Online. Electronic Arts profite de l'événement pour annoncer le rachat d'Infogrames. Microsoft, Sony et Activision se tirent la bourre pour engloutir Vivendi. Doom III est repoussé au début de l'année 2004. L'équipe de Ritual dévoile Counter-Strike : Condition Zero, dans une toute nouvelle version. Votre disque dur est fragmenté, votre ordinateur rame et votre moniteur n'est pas Super-TFT Wi-fi. Il est temps d'en changer. *Gen4* passe au DVD. Les prix des jeux baissent. Non, il est temps de se réveiller ! Arrêtons de rêver et revenons sur terre pour vous souhaiter à tous une bonne et heureuse année !

Cooli. Rédacteur en chef adjoint.



SOMMAI

Londres et Paris : L'Entraîneur 4 12

DE GASKIN STREET AU CAMP DES LOGES. TOUT SUR LE JEU... ET SUR LE MÉTIER. AVEC LUIS FERNANDEZ !

Schladming : Anno 1503 36

IL CARTONNE DÉJÀ... NOUS Y ÉTIONS !

62 **Sim City 4**

MISE À JOUR OU ÉVOLUTION ?

44 **Asheron's Call 2**

TOUT SUR LES MÉCANISMES D'UN MMORPG BIEN PENSÉ

92 **Splinter Cell**

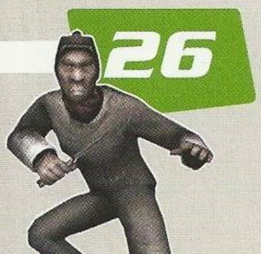
LE JEU DE 2003. CE N'EST QU'UNE PREVIEW. MAIS C'EST DÉJÀ PLIÉ.

RE



32 Moscou : Russobit

LA CAMPAGNE DE RUSSIE SELON GEN4.



26 Ljubljana : Hannibal

ON Y MANGE TRÈS BIEN !



106 C&C Generals

LES CRÉATEURS DU RTS SONT DE RETOUR.

RÉSULTATS DU CONCOURS





And the winner is...

Les voici donc, les gagnants de notre grand concours du n°161 de décembre. Alors, qui sont ces quarante petits veinards, ces gredins qui vont pouvoir faire durer Noël un peu plus longtemps cette année ? Sans plus attendre, voici leurs noms :

1er prix : un appareil photo numérique TRUST



Le grand gagnant dans l'histoire, c'est lui. Il a dégainé plus vite que les autres.

Jérôme DUPIN

2e au 4e prix : des kits 5.1 TRUST



Pour ces trois ensembles, la bataille fut âpre et la question subsidiaire a coupé quelques têtes. Voici donc les trois personnes amenées à devenir sourdes très prochainement, compte tenu de la puissance de ce lot.

Pascal CARRERE-GEE
François-Xavier BOLLOTTE
Joël GASSER

5e au 9e lot : un joystick TRUST

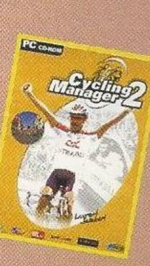


Ils rêvaient certainement du gros lot. Mais bon, les cinq joysticks leur ont été attribués. Alors, découvrez les noms des heureux élus.

Roland STEUNOU
Patrick BOCHE
Fabien APICELLA
Gaël GARCIN
Morgan LE GUDULEC



Que les autres gagnants se rassurent, ils recevront leurs lots comme les autres, à savoir des exemplaires de Beach Life et Cycling Manager 2.



COURRIER

2003 : l'Odyssée des baffes

APRÈS AVOIR LAPIDÉ LE PÈRE NOËL À COUPS DE DINDE AUX MARRONS, LE TEIGNARD A PRIS DE BONNES RÉSOLUTIONS : ÊTRE ENCORE MOINS SYMPA QUE PAR LE PASSÉ. ÇA PROMET...



MORCEAUX CHOISIS

Dans quel langage sont programmés des jeux comme Mafia ou Warcraft III?
Les deux ont été réalisés en visual basic et en Logo (pour les routines 3D seulement).

Je n'arrive pas à terminer le premier niveau de Commandos 2. N'y aurait-il pas un bug au niveau de l'IA ?
Sans aucun doute. Alors, demande à un proche de te patcher au plus vite pour régler le problème. L'expérience a été tentée sur Jérôme et tout le monde est ravi du résultat...

Objecteur de console

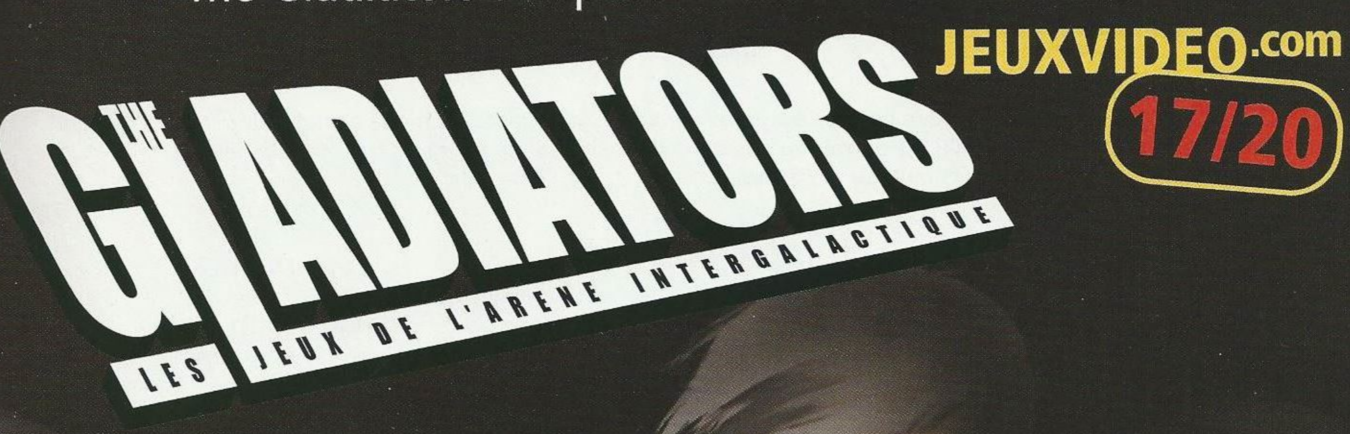
Salut !
***Gen4* est génial, vous devez le savoir alors je ne m'étendrai pas sur le sujet. J'écris en revanche pour pousser un coup de gueule contre les éditeurs de jeux et les fabricants de consoles. Je n'ai rien contre la PS-Box ou la X-Cube 2, mais je trouve assez nul de sortir des jeux en exclusivité pour booster les ventes. Je trouve ça encore plus nul de faire des adaptations PC plutôt minables et tardives pour ne pas faire d'ombre à la plate-forme originale. Ça m'énerve de voir que Vice City n'est toujours pas annoncé sur PC, que les portages de Metal Gear Solid et de Final Fantasy n'ont fait l'objet d'aucun effort et qu'on préfère adapter un vieux Virtua Tennis plutôt que sa suite pour ne pas troubler la fin de vie de la Dreamcast. Pour ces raisons et parce que j'ai un peu l'impression d'être pris en otage par les gens du marketing, je le dis haut et fort : JE N'ACHETERAI PAS DE CONSOLE, PAR ESPRIT DE CONTRADICTION !**

Seb

Il fallait que le Che Guevara du jeu vidéo apparaisse et il est apparu ! Il se vendra donc une console de moins dans le monde et l'industrie en sera bouleversée... L'espace d'une minute, les éditeurs et constructeurs auront mauvaise conscience. Il y aura des rumeurs de crack boursier, le Dow Jones sera en chute libre, tout le monde sortira son Prozac... Et l'un d'eux se souviendra d'un document qui traîne. Et les chiffres inscrits sur cette feuille lui remonteront le moral pour trois siècles. Le noble esprit de contradiction ne sera plus qu'une blague qui fera bien rire à la pause-café. Et le Che passera pour Don Quichotte. Pendant ce temps, le Père Noël aura jeté des consoles par les cheminées. Et une voix s'adressera à tous les Seb du monde pour leur dire : *"Programmez des émulateurs !"*. L'un d'eux s'exécutera. Il sera poursuivi en justice jusqu'à ce que la prochaine génération de consoles rende l'affaire obsolète...

"Tout pousse à jouer encore et encore à The Gladiators.
Eugen Systems réalise un titre frais et jouissif...
Si vous aussi, vous cherchez une alternative aux STR traditionnels,
The Gladiators s'impose comme une évidence."

JEUXVIDEO.com
17/20



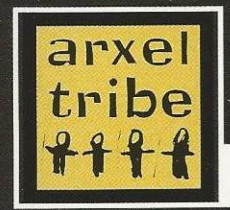












Distribué par



http://thegladiators.arxeltribe.com

ACTUALITES
REPORTAGE
TEST
MULTI
SHOPPING
PREVIEW

Teignavista.com

Hello la Teigne !
Pourrais-tu me donner quelques bonnes adresses de sites proposant des maps et des skins pour Unreal Tournament 2003 ? Pourrais-tu aussi me conseiller dans l'achat d'un bon joystick pour jouer à Combat Flight Simulator 3 ? Merci.

TMM

Tiens, c'est drôle : ça faisait longtemps qu'un résidu d'humanité ne m'avait pas rappelé que j'étais, devant Google et Altavista, le moteur de recherche le plus exhaustif du monde. Comme c'est toujours flatteur, je m'en vais de ce pas satisfaire ta demande : tu trouveras des maps et des skins pour UT 2003 sur www.faineant.com/jenesaispasmeservir/dun/moteurderecherche.htm. Quant au joystick, je te conseille d'en parler avec un vendeur de Castorama : ces gens-là s'y connaissent très bien en matos, et s'ils pouvaient avoir la bonne idée de te vendre une scie circulaire comme périphérique de contrôle, je suis sûr que ça me ferait des vacances.

Gastropodes et reliures

Mes hommages, Maître !
Si j'écris à votre Eminence, c'est pour humblement lui soumettre quelques suggestions concernant le magazine. En dehors du courrier du lecteur qui frise la perfection, il me semble qu'il serait bienvenu de faire des dossiers comparatifs sur des jeux : par exemple, les meilleurs jeux de stratégie ou les meilleurs jeux de rôle, ce qui serait l'occasion de revenir sur quelques excellents jeux sortis précédemment. Je ne doute pas que votre Majesté saura accueillir comme il se doit cette proposition et vous salue bien bas.

Thomas Dupré

Je dois reconnaître que je n'aime pas les impertinents et qu'il est toujours agréable de recevoir quelques lèche-bottes pour faire des économie de cirage. Mais tu as mis tant de salive à l'ouvrage que j'ai la désagréable impression d'avoir subi les assauts baveux d'un troupeau de gastropodes. Dans ce contexte, ta proposition de dossiers comparatifs me paraît plutôt douteuse. Pour qui lit régulièrement le magazine, ce genre de dossier est surtout un moyen de faire du neuf avec du vieux et la rédaction préfère garder des pages pour des choses plus intéressantes (reportages, interviews, tests…). Maintenant, si tu tiens vraiment à tes dossiers, tu es libre de photocopier tous les *Gen4* que tu possèdes et de regrouper les tests par genre : avec de la colle, des ciseaux et quelques vaches, je ne doute pas que tu improviseras des reliures plein cuir qui feront leur petit effet au-dessus de la cheminée à côté de l'intégrale de Barbara Cartland. Alors, heureux ?






L'INSP



SI Team.
Voici l'équipe de Sports Interactive au grand complet.

Entraînez-vous, il arrive !

APRÈS AVOIR SCOTCHÉ DES CENTAINES DE MILLIERS DE FANS À LEUR PC, SPORTS INTERACTIVE PEAUFINE L'ENTRAÎNEUR 4 À LONDRES...

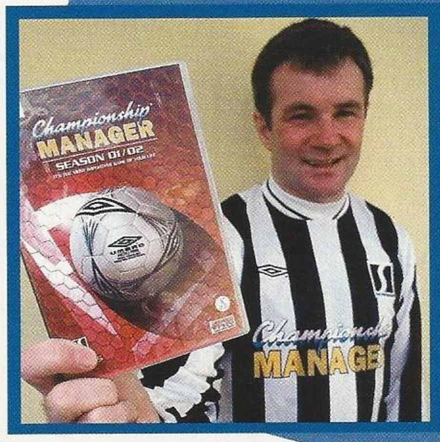


1 Le "boss". Miles Jacobson, *managing director* de SI, pose aux côtés de ses récompenses ("Manager de l'année"...).

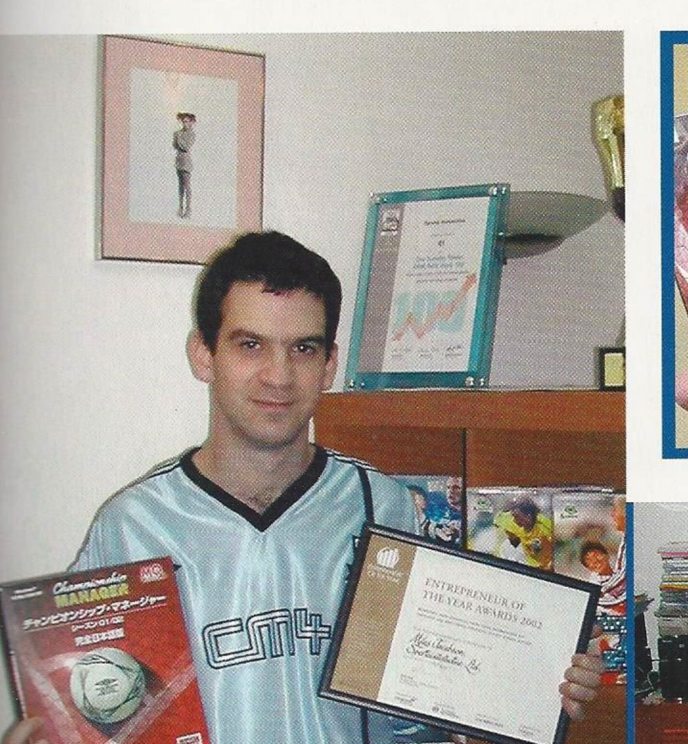
2 Matos. Ça, c'est une installation qui a de la gueule. Et qui doit faire des milliers d'envieux devant leur *Gen4*.

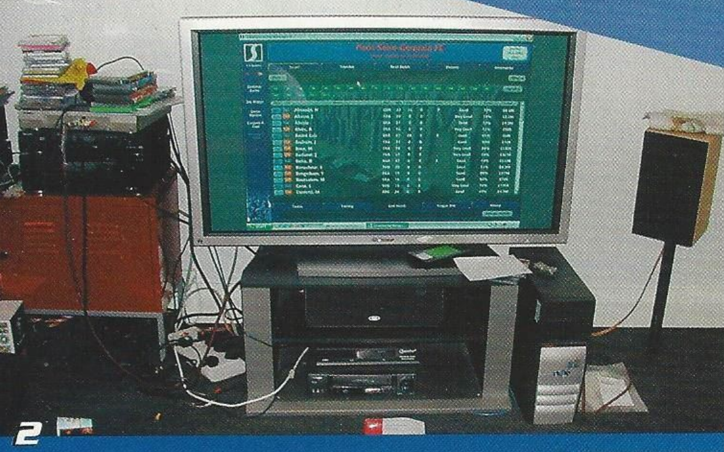
Ray Houghton, top crédibilité

Après avoir travaillé avec Guy Roux et Arsène Wenger, SI Games s'est attaché les services d'une légende.



Peu connu en France, Ray Houghton est une légende outre-Manche. Nul doute que son apport va parfaire le réalisme déjà poussé du jeu. Dans divers domaines, d'ailleurs. En effet, cet Irlandais a joué à Liverpool dans les années 80, avant de devenir successivement agent, entraîneur puis consultant pour plusieurs médias. Autant dire que le bonhomme connaît son affaire. Il apportera une certaine légitimité à la série. Il a notamment participé à l'élaboration des tactiques.





1 2

L'Entraîneur (Championship Manager en VO) n'est pas un titre comme les autres. Pour certaines mauvaises langues, ce serait une extension du tableur Excel. Mais à l'inverse, les fans de management lui vouent un véritable culte, parfois au détriment de leur vie privée. L'an dernier, en Angleterre, trois divorces ont été prononcés à cause de cette série qui a vu le jour il y a déjà une décennie.

"Ceux qui ne nous aiment pas peuvent dire *ce qu'ils veulent, nous n'en avons rien à faire,* martèle Miles Jacobson, le *managing director* de Sports Interactive. *Donnez-leur des guns ou des ogres, et ils seront contents ! Nous, ce n'est pas notre créneau. A travers le monde, des centaines de milliers de gens éprouvent autant de plaisir à jouer à l'Entraîneur que nous en avons à le faire. Et seul leur avis nous intéresse."* Le dernier opus s'est d'ailleurs vendu à un demi-million d'exemplaires, ce qui lui a valu le titre de Manager de l'année...

LE PRÉCÉDENT VOLET A CAUSÉ 3 DIVORCES

Fin février, ils seront sûrement nombreux à camper devant les magasins de jeux vidéo, comme lors de la sortie des précédents volets. Et une fois n'est pas coutume, les "*Frenchies*" n'attendront pas des mois avant de pouvoir se le procurer en France. "*On espère pouvoir synchroniser une sortie mondiale,* reprend Miles Jacobson. *J'espère sincèrement que ce sera possible, car mon but est de ne décevoir aucun fan."* Au pire, vous n'aurez que quelques jours à patienter. Au mieux, trois heures... via l'Eurostar.

Pour absolument tout connaître d'un des titres les plus attendus du moment, nous nous sommes rendus dans les locaux de SI Games, à Londres. Une traversée sous la Manche, à quelques lieues sous la mer.



EVENEMENT

L'ENTRAÎNEUR 4



Réalisme !

La bande son a été soignée, avec les supporters officiels de l'équipe d'Angleterre...

Pour vous plonger dans l'ambiance des grands matches, SI Games a enregistré en studio tous les plus célèbres morceaux joués dans les stades par les supporters officiels de l'équipe d'Angleterre. Nul ne sait si l'ingénieur du son qui a travaillé ce jour-là a retrouvé l'usage... de ses oreilles.

Les supporters. Ils n'ont pas l'air ravis de l'arrivée d'un entraîneur inconnu...

Les joueurs. L'effectif n'est plus limité à 50 joueurs. Il faudra faire des choix...

Les matches. Voilà qui devrait rassurer les deux kops. Première victoire...

Une expédition mouvementée dans le métro londonien, presque au centre de la terre. Un dernier trajet en bus, car mieux vaut éviter de prendre le volant quand on est habitué à rouler à droite. Et voilà !

Un PC nous attend, CM4 est déjà lancé. La classe ! Pas de doute : l'équipe sait recevoir, bien que le dernier *"build"* ne soit pas encore très stable, ce qui explique en partie le retard. Première nouveauté : le nombre de championnats disponibles. Il y en a 30 (contre 26 pour la version 2001-2002). Du coup, la base de données est bien plus riche : 250 000 joueurs sont précisément détaillés, alors qu'ils n'étaient que 100 000 par le passé.

L'interface, très fonctionnelle, n'a pas été chamboulée, bien que divers modèles novateurs (voire *"high tech"*) aient été envisagés. Pour les vieux de la vieille, la prise en main ne sera pas délicate, même s'il faudra se débarrasser de ses habitudes ancestrales. Ainsi, le bouton "Action", tant utilisé, est situé en bas à droite de l'écran. Juste un coup à prendre.

> LA RETRANSMISSION DES RENCONTRES LAISSE LIBRE COURS À L'IMAGINATION !

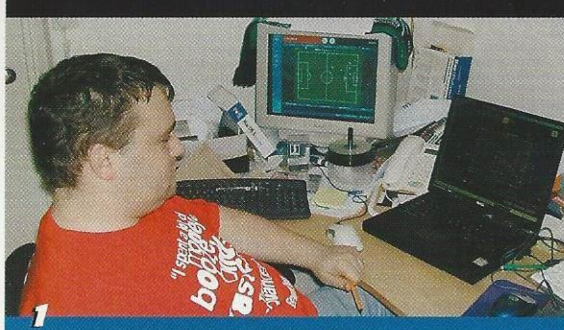
En revanche, les possibilités sont plus nombreuses. Hormis les traditionnelles options (reléguer en Réserve, promouvoir en équipe Première, fixer le statut, sanctionner, comparer...), le système de notes apparu récemment a été peaufiné. Mais ceci n'est qu'un détail. Appréciable certes, mais insignifiant comparé aux nombreux autres aménagements.

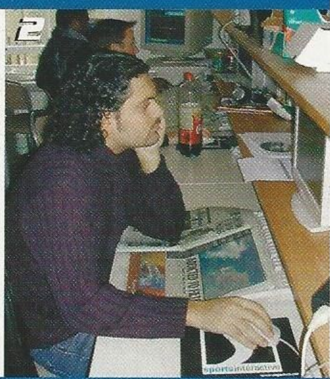
La fiche signalétique des joueurs est plus complète. Grâce notamment à l'apparition d'un niveau de "bonheur" (résultats du club, perfs personnelles, attitude du coach, promesses non tenues, contacts avec les autres clubs, relations aux médias...) et l'explication du niveau de "forme" vous donnant des indices sur la marche à suivre.

Mais ici, la grande innovation concerne les matches. Désormais, outre le mythique "mode texte", vous pouvez suivre la rencontre (soit dans son intégralité, soit les meilleurs moments) grâce à un tout nouveau moteur en 2D. *"Non, c'est tout en 3D,* rectifie Miles Jacobson. *Ok, on ne voit que des petits points qui évoluent sur un rectangle vert, mais on peut apprécier le relief, sur une longue transversale ou un centre aérien."* Le procédé peut paraître

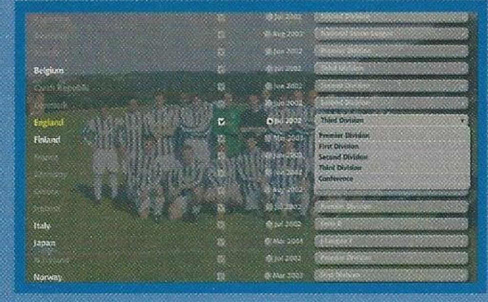
EVENEMENT

L'ENTRAÎNEUR 4





1 **"Two For two".** Joe O'Reilly est *lead tester* sur CM4. Et ça se voit... Il joue deux parties en même temps ! *2* **"Ghostbusters".** Voici les testeurs à l'œuvre... Ils sont là pour dénicher les bugs et les rectifier avant la sortie, fin février.



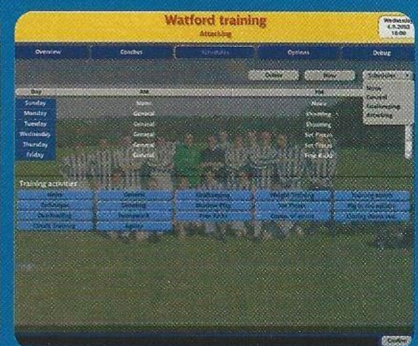
30 pays et... 250 000 joueurs

La version 2001-2002 ne proposait que 26 championnats et 100 000 joueurs

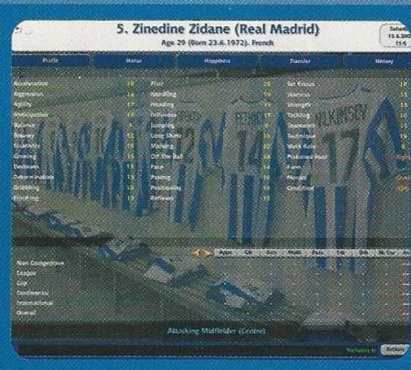
Si vous voulez entamer votre carrière dans un petit club de Deuxième Division en Corée, c'est possible ! Même si rien n'est définitif pour l'instant, L'Entraîneur 4 devrait proposer une base de données d'environ 250 000 joueurs réels et les championnats de 30 pays différents. Reprenez votre souffle car en voici la liste : Argentine, Australie, Autriche, Belgique, Brésil, Croatie, République tchèque, Danemark, Angleterre, Finlande, France, Allemagne, Grèce, Pays-Bas, Irlande, Italie, Japon, Irlande du Nord, Norvège, Pologne, Portugal, Russie, Ecosse, Afrique du Sud, Corée, Espagne, Suède, Turquie, Etats-Unis, Yougoslavie.



Les négociations. Elles sont bien plus complètes qu'avant (clauses, primes...).



L'Entraînement. Il existe désormais une vingtaine de séances bien distinctes.



La star. Voici les attributs de Zidane. Impressionnant, n'est-ce pas ?

DES SURPRISES APRÈS VINGT ANS !

archaïque à côté de LFP Manager (qui utilise le moteur de FIFA), mais l'équipe de développement n'a pas été convaincue par des retransmissions aussi visuelles. *"Nous lui préférons ce système car il laisse libre cours à votre imagination."* Ce qui n'est pas plus mal...

Par ailleurs, tactiques et entraînements ont été revus et corrigés avec succès. Il sera possible de mettre au point sa propre tactique jusqu'au moindre détail, chaque joueur pouvant se voir attribuer une tonne de responsabilités et imposer les grandes lignes de son jeu. Bien sûr, vous pourrez laisser cette tâche complexe à un de vos adjoints, tout comme le planning de tous les entraînements, aujourd'hui très complets (une bonne douzaine de séances distinctes sont programmables).

L'intervention de Ray Houghton, ancien joueur de Liverpool et *tactical advisor* sur CM4, se ressent aussi sur le comportement des agents et des médias, le Britannique ayant travaillé dans tous les corps de métier composant le microcosme du football. *"Après avoir joué vingt saisons,* se félicite Miles Jacobson, *il vous arrivera encore d'être surpris par des événements !"* En revanche, certaines rumeurs (crach d'avion avant un match de coupe d'Europe, accident de voiture mortel pour votre star, retraite anticipée d'un espoir de 21 ans...) ne seront ni confirmées... ni démenties. *"On peut juste dire que, contrairement à d'autres jeux du genre (LFP), la vie privée des joueurs sera préservée. Ni femme ni enfants ! Nous, nous n'allons pas plagier les Sims !"*

Bref, il s'agit plus d'évolution que de révolution... Cependant, la base étant déjà exceptionnelle, il n'y avait pas lieu de tout changer. Reste à savoir si ça tournera sur vos machines (1 Ghz et 64 Mo). Pour l'heure, les testeurs, dirigés par Joe O'Reilly, s'attachent à gommer tous les bugs du jeu. Pour une sortie triomphale !

Socrates

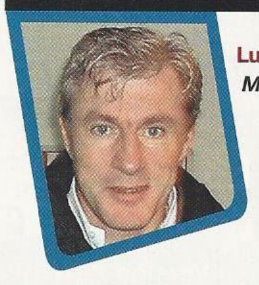
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Sports Interactive
GENRE : Gestion
SORTIE : Fin février 2003
SITE INTERNET : www.eidos.fr

"La différence entre les jeux et la vraie vie, c'est que l'on ne peut pas s'attacher à un joueur virtuel comme à un homme."
Luis Fernandez, manager du PSG

Dur, dur d'être

LUIS FERNANDEZ, MANAGER DU PSG, RÉVÈLE QUELQUES AU SEIN D'UN GRAND CLUB DE FOOT. UNE RÉALITÉ DONT

INTERVIEW



Luis Fernandez.
Manager du PSG.

Gen4 : Connaissez-vous la série l'Entraîneur, dont le quatrième volet devrait sortir fin février ?
Luis Fernandez : Personnellement, je n'y ai jamais joué. Jouer, c'est se vider l'esprit, et non revivre tout ce qu'on a fait au bureau. Mais je pense que mes enfants (qui ont à peu près l'âge des lecteurs de Gen4) le connaissent.

Gen4 : En France, il y a 60 millions d'entraîneurs… Un tel jeu peut-il faire prendre conscience à ceux qui ont la critique facile de la spécificité et de la difficulté de votre métier ?
Luis Fernandez : Etre entraîneur, c'est comme diriger une entreprise, occuper un poste à responsabilités dans quelque domaine que ce soit... Nous devons prendre des décisions, en sachant qu'elles ne feront pas que des heureux et que parfois, elles resteront incomprises. En tant que manager d'un club de foot, je dois gérer une équipe non seulement de joueurs, mais aussi d'hommes. Le problème, c'est que nous sommes souvent jugés sur 90 minutes. Seul le résultat compte aux yeux des spectateurs, alors que le match est l'aboutissement d'une semaine de travail, avec des entraînements quotidiens, de multiples discussions…

Gen4 : Quel est l'aspect de votre travail que vous préférez ?
Luis Fernandez : La victoire, bien sûr, mais aussi ce qu'elle génère. Pendant un match, on ressent des sensations extrêmes. Mais par la suite, un climat de confiance s'installe, et l'ambiance est exceptionnelle... Travailler dans ces conditions devient un plaisir.

Gen4 : Et ce qui vous déplaît ?
Luis Fernandez : Lorsque j'étais joueur, il m'arrivait de dire que, si je devenais entraîneur un jour,



Presse. Gare aux écarts !

Luis Fernandez dans CM4. "Motivé, motivé..."

Supporters. Haine ou amour ?

Adjoints. De précieux informateurs.

Téléphone. L'outil indispensable.

Entraînement. Une phase aussi importante que le match. *"C'est là que se décide le sort d'une rencontre"*, affirme Luis.

entraîneur !

FACETTES DU MÉTIER OBSCUR ET INGRAT D'ENTRAÎNEUR L'ENTRAÎNEUR S'APPROCHE À CHAQUE NOUVEL OPUS...

je ne ferais pas aux joueurs ce que je ne voulais pas qu'on me fasse pendant ma carrière. Malheureusement, ce n'est pas possible. Même si nous sommes des professionnels, on ne peut pas négliger les sentiments. Rien n'est plus dur pour un footballeur d'apprendre qu'il ne jouera pas. Alors je passe énormément de temps avec ceux qui jouent rarement, pour les rassurer...

Gen4 : Ce jeu est réputé pour son réalisme (pression des supporters, états d'âme des joueurs, relations aux médias, intervention des agents...). Y a-t-il un aspect de ce métier qui ne pourra jamais être retranscrit dans un jeu vidéo ?

Luis Fernandez : Sur le plan affectif, nous tissons des liens très forts... Il me paraît impossible d'intégrer dans un jeu le côté sentimental de ce métier. On ne peut pas s'attacher à un joueur virtuel comme à un homme réel. Par ailleurs, dans ce type de jeu, tout est très clair, honnête... Si on vous vire, c'est que vous avez été mauvais, et non pas que votre tête ne revient pas un mec, ou qu'un autre veut vous piquer la place. Il n'y a aucune tentative de déstabilisation sournoise.

Gen4 : Utilisez-vous l'informatique dans le cadre de votre travail ?

Luis Fernandez : Oui, il faut vivre avec son temps. Notamment pour les stats des équipes, des joueurs... Même si j'y jette un œil de temps en temps, je ne suis pas un fan des stats. On peut leur faire dire n'importe quoi. "Tel joueur n'a pas perdu un ballon", oui mais il n'a fait que des passes à son gardien. "Tel autre n'en a réussi qu'une seule dans le match", oui mais il a pris des risques en cherchant à chaque fois ses attaquants. Tout n'est qu'une question d'interprétation !

Gen4 : Et vous jouez aux jeux vidéo ?

Luis Fernandez : Non, jamais. Mes enfants sont certainement beaucoup plus forts que moi dans ce domaine. Et comme je n'aime pas perdre...

Pour les fauchés d'après Noël...

VOUS AVEZ ÉTÉ TRÈS NOMBREUX (ENFIN... 4) À NOUS REPROCHER D'AVOIR BRADÉ SIX TITRES DE QUALITÉ DANS UNE BRÈVE DE 12 LIGNES. QUE VOULEZ-VOUS ? BRADER, C'EST UN PEU L'OBJECTIF DE CETTE RUBRIQUE. ALORS CETTE FOIS, ON LES DÉTAILLE !

Pas grand-chose à se mettre sous la dent ce mois-ci. Les éditeurs semblent avoir compris que les jeux à prix réduits et ceux en première exclusivité ne sont pas deux marchés concurrentiels. Il suffit d'aller sur le forum de *Gen4* (www.gen4pc.com) pour s'en rendre compte. A Noël, on y trouve plein d'annonces pour faire bosser le barbu en rouge. Mais après... Le grand calme ! Sur les deux marchés. Vivement le mois prochain... même si d'excellentes compilations voient le jour dans ces pages.

Un genre, une couleur

ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES

Roller Coaster Tycoon

Réduction à l'entrée

RCT reprend les principes de Theme Park en les poussant un peu plus loin. On gère un parc d'attractions dont les plus belles sont les "grands 8". Vous pouvez placer des manèges déjà existant ou en créer de nouveaux, si possible originaux et riches en sensations fortes. Mais entre la poussée d'adrénaline et l'envie de vomir, l'équilibre est fragile. Les mécanismes sont bien ficelés, et le côté gestion est complet.

Editeur : Infogrames
Date de sortie : disponible
±15€

Cluedo Chronicles

Adaptation sympa du jeu de plateau



Son principal intérêt réside cependant dans ses graphismes très impressionnants. Les principes du jeu restent les mêmes. Le prix est de 15 euros. Autrement dit, c'est moins cher que l'édition plateau. Alors, pourquoi s'en priver ?

Editeur : Infogrames
Date de sortie : disponible
±15€

B17 Flying Fortress mighty 8th

Comme un avion sans budget

De la simu pure et dure. Quasiment réservée à ceux qui ont déjà piloté une forteresse volante. Il permet d'occuper tous les postes de ce type d'avion, du pilote au mitrailleur.



A vous de répartir vos hommes en fonction de leurs compétences. Les graphismes sont, quant à eux, magnifiques.

Editeur : Infogrames
Date de sortie : disponible
±15€

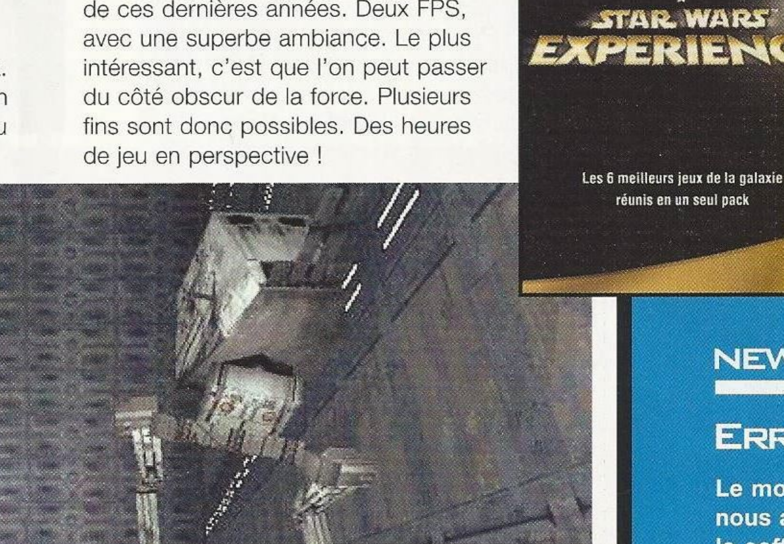


Star Wars experience

La force des prix est avec nous

Dans cette compilation, du très bon… et du très mauvais. Débarrassons-nous donc très vite de Star Wars : La Menace Fantôme, adaptation du film du même nom. C'est un mixe d'aventure et d'action, mais la réalisation est déplorable et, au final, on s'ennuie ferme. Pas encore convaincu ? On peut incarner Jar Jar. Voilà ! Tiré du même film, mais nettement mieux réalisé : Racer. On se lance dans de folles courses de modules, en incarnant tous les personnages. Y compris l'immonde Sebulba. L'impression de vitesse est saisissante, et on peut rejouer à peu près toutes les scènes du film. Force Commander a été très critiqué, peut-être un peu hâtivement. La maniabilité était certes un peu foireuse (interface prenant à peu près la moitié de l'écran), mais la stratégie était bien pensée. Star Wars : Rogue Squadron (résolution pour l'année prochaine : penser à créer un raccourci clavier genre F11 = Star Wars) propose de prendre les commandes des vaisseaux mythiques de la trilogie. Bien plus difficile que son prédécesseur (Shadows of the Empire), il était cependant plus intéressant. En effet, on y trouve aucune mission FPS. Terminons par le meilleur : Dark Forces II et son add-on. Sans doute les meilleurs jeux Lucas de ces dernières années. Deux FPS, avec une superbe ambiance. Le plus intéressant, c'est que l'on peut passer du côté obscur de la force. Plusieurs fins sont donc possibles. Des heures de jeu en perspective !



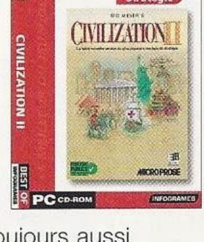


Editeur : Ubi Soft
Date de sortie : disponible

±50€

Civilisation II

Je vous brade la planète ?



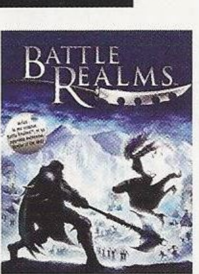
Le chef-d'œuvre de Sid Meier. Enfin, l'un de ses chefs-d'œuvre puisque le monsieur se contente depuis quelques années de nous servir la même soupe. Mais c'est toujours aussi intéressant. Pour les extra-terrestres qui ne connaîtraient pas le principe, il s'agit de mener une civilisation de l'âge de pierre jusqu'à la conquête spatiale...

Editeur : Infogrames
Date de sortie : disponible

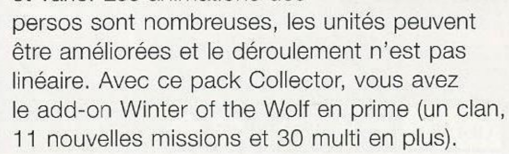
±15€

Battle realms Pack Collector

Paquet impérial...



Une incontestable réussite ! Ce jeu de stratégie en temps réel se déroule dans le Japon médiéval. Graphiquement, c'est splendide, très coloré et varié. Les animations des persos sont nombreuses, les unités peuvent être améliorées et le déroulement n'est pas linéaire. Avec ce pack Collector, vous avez le add-on Winter of the Wolf en prime (un clan, 11 nouvelles missions et 30 multi en plus).



Editeur : Ubi Soft
Date de sortie : disponible

±15€

News :

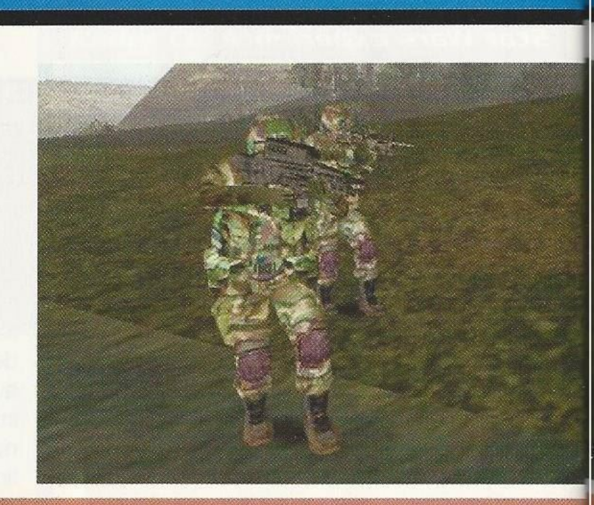
Erratum

Le mois dernier, nous annoncions le coffret Respect à 15 euros. En fait, il est à 75 euros. Petite boulette de 60 euros, rien de bien grave. La faute revient à notre maquettiste. Lorsqu'on l'aura détaché, il vous remboursera.



Ghost Recon Gold Edition

SOLDES POUR UNE SOLDE



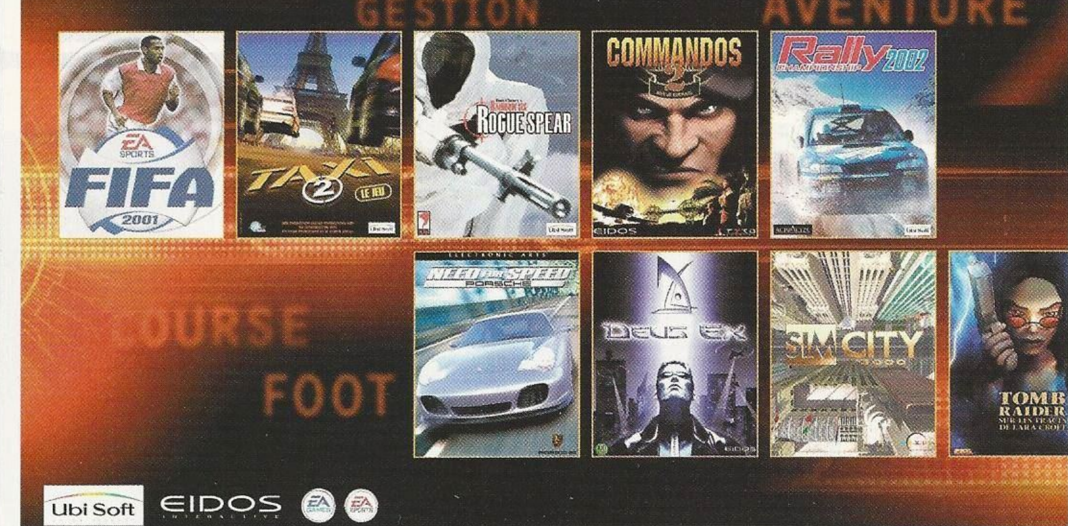
Ce titre fut celui qui enterra Rogue Spear. Bon, à vrai dire, ce n'est pas le même genre. Le moteur a été repensé du début à la fin. On évolue de jour comme de nuit dans des niveaux gigantesques. Et en toute discrétion ! Heureusement, il est possible de sauvegarder en cours de partie. Le mode Multi peut proposer des parties à…36. Pourquoi Gold Edition ? Parce que le pack est fourni avec Desert Siege, un des add-ons. Cependant, il est assez décevant. Son seul intérêt réside dans huit nouvelles missions.

Editeur : Ubi Soft
Date de sortie : disponible

M6 Compilation

L'ÉCLECTIQUE SUPER VALABLE !

Attention, ça fait très mal. Cette compil' est vendue au prix d'un jeu normal. Il y en a neuf, et pas des moindres. FIFA 2001 est une valeur sûre du football, bien que la dernière version lui soit nettement supérieure. On oubliera bien vite Taxi 2, mais Need for Speed Porsche 2000 est une réussite dans la digne lignée des NFS. Rainbow Six Rogue Spear s'avère l'un des meilleurs de la série. Rally Championship 2002 est intéressant, sans plus. Tomb Raider : Sur les traces de Lara Croft ne dément la réputation de cette série à succès. Et attention, parce que la suite fait très mal. Sim City 3000 vous permettra de vous remettre dans le bain avant d'attaquer le quatrième opus. Rappelons que Sim City 3000 reste l'un des jeux les plus populaires de ces dernières années. Si une durée de vie assez courte vous effraye, sachez qu'il est possible de "down loader" quelque 36 000 buildings et 9 000 villes sur le site officiel. Continuons les festivités ! Deus Ex. On ne présente plus le meilleur jeu d'Action/Aventure du monde. Terminons avec un autre petit jeu. Commandos 2. Une compilation de grande classe !





Editeur : Ubi Soft
Date de sortie : disponible

±45€

NEWS

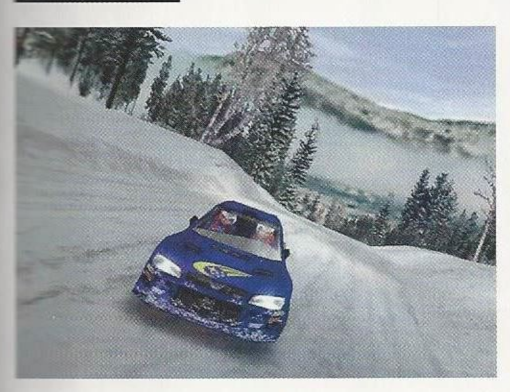
DE MAIN EN MAIN

Desperados est maintenant dispo dans la collection Best of, chez Infogrames. Le prix est toujours le même : 15 euros.

ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES

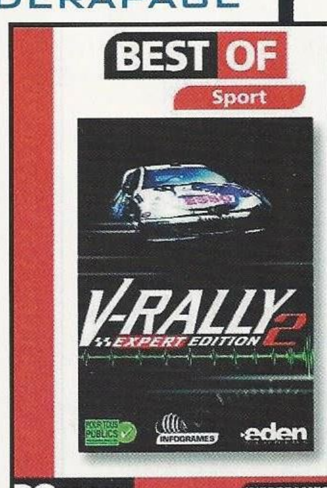
±15€

V Rally 2



PRIX EN DÉRAPAGE

La tendance est au jeux de rallye doté de graphismes somptueux mais péchant par un gameplay indigent. V Rally 2, c'est exactement l'inverse. Malgré son côté réaliste, la prise en main est immédiate. Malheureusement, les graphismes en basse résolution ne sont pas à la hauteur. Cependant, ce défaut rédhibitoire à l'heure actuelle ne nuit pas au plaisir de jeu. Très, très fun.



Editeur : Infogrames
Date de sortie : disponible

±15€

Les indispensables de A à Z

Parmi l'actualité, nous avons nos chouchous C'est aussi le cas pour la Classe Eco. Voici le tableau récapitulatif des jeux à posséder…

ACTION PACK (1)	Compilation	Microsoft	**38 €**
ALICE CLASSICS	Action FPS	Electronic Arts	**15 €**
ARCANUM	Rôle	Vivendi	**15 €**
BALDUR'S GATE 2 (ÉDITION DVD)	Rôle	Virgin	**15 €**
BLIZZARD: LA LÉGENDE (2)	Stratégie	Vivendi	**30 €**
CIVILIZATION: CALL TO POWER	Gestion	Activision	**15 €**
COMMANDOS: L'INTÉGRALE (3)	Stratégie	Eidos	**49 €**
DESPERADOS	Stratégie	Infogrames	**15 €**
EMPEREUR: LA BATAILLE POUR DUNE	Stratégie	Electronic Arts	**15 €**
GANGSTERS 2	Gestion	Eidos	**15 €**
GRAND PRIX 3	Simulation	Infogrames	**15 €**
GROUND CONTROL	Stratégie	Vivendi	**15 €**
HALF LIFE GENERATIONS (4)	Action FPS	Vivendi	**30 €**
HITMAN	Action	Eidos	**15 €**
HOMEWORLD	Stratégie	Vivendi	**15 €**
ICEWIND DALE + HEART OF WINTER	Rôle	Virgin	**15 €**
LUCASARTS EDITION COLLECTOR (5)	Compilation	Ubi Soft	**60 €**
MAX PAYNE	Action	Take 2	**15 €**
MOTOCROSS MADNESS 2	Sport	Ubi Soft	**15 €**
NO ONE LIVES FOREVER GOLD	Action FPS	Vivendi	**15 €**
ODDWORD: L'EXODE D'ABE	Aventure	Infogrames	**8 €**
PLANESCAPE TORMENT	Rôle	Virgin	**8 €**
PROJECT IGI	Action FPS	Eidos	**15 €**
RIVEN	Aventure	Ubi Soft	**15 €**
SETTLERS IV	Gestion	Ubi Soft	**15 €**
SIM CITY 3000	Gestion	Electronic Arts	**15 €**
STARTOPIA	Gestion	Eidos	**15 €**
STRONGHOLD	Gestion	Take 2	**15 €**
THRONE OF DARKNESS	Action	Vivendi	**15 €**
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Sport	Activision	**15 €**
TOTAL ANNIHILATION	Stratégie	Infogrames	**8 €**
TOTALLY UNREAL (6)	Compil. FPS	Infogrames	**20 €**
ZEUS	Gestion	Vivendi	**15 €**

PRIX MOYEN CONSTATÉ.
ILS PEUVENT VARIER D'UN MAGASIN À UN AUTRE.

(1) Crimson Skies, Metal Gear Solid et Starlancer.
(2) Diablo, Starcraft, Broodwar, Warcraft II : B.net Edition.
(3) Commandos, Le Sens du devoir, Commandos II.
(4) Half Life, Opposing Force, Counter-Strike et Blue Shift.
(5) Rogue Squadron, Jedi Knight, X Wing VS Tie Fighter, Curse of the Monkey Island, Grim Fandango et Day of the Tentacle.
(6) Unreal, Unreal Tournament et Unreal : Mission Pack.


otre coup de coeur PC du mois. Ce serait une erreur de passer à côté." LOADING LA PASSION DU JEU VIDEO 17/20
"Un succés en solo et en multijoueurs" JeuxVidéo 16/20
"Du pur bonheur" PLAY GUIDE 17/20
PROJECT NOMADS
winner ects 2001
Jouez à l'incroyable avec Project Nomads, un jeu au gameplay unique mêlant parfaitement action, aventure et stratégie. Tel un oiseau, tutoyez les cieux en volant au milieu des îlots flottants qui composent désormais votre planète qui a explosé. Prenez les commandes de toutes sortes de machines volantes lors de combats épiques. Maîtrisez technologies et magie pour faire de votre île une forteresse imprenable prête à affronter des hordes d'ennemis implacables. Elu meilleur jeu PC de l'année à l'ECTS, Project Nomads avec ses graphismes magnifiques, son incroyable moteur 3D et son univers original est l'un des jeux les plus novateurs du moment en solo comme en multijoueurs !
cdv
RADON LABS
FOCUS
CD PC

RENCON

HANNIBAL

HANNIBAL, ON LE SAIT, A BEAUCOUP VOYAGÉ. SES ACTES ONT MARQUÉ LES ENDROITS OÙ IL EST PASSÉ : FLORENCE, BALTIMORE... MAIS C'EST À LJUBLJANA QUE NOUS AVONS RENCONTRÉ SON CLONE... VIRTUEL !

La bête est en train de naître



1 A l'affiche... L'équipe d'Hannibal est partie voir *Dragon Rouge*. **2 Au travail !** Puis, tout le monde s'est mis au travail. **3 Isolement.** Et depuis, rares sont ceux qui ont vu le jour, dans les ruelles de Ljubljana.

Après les romans et les films, voici le jeu reprenant la quasi-totalité des héros de Thomas Harris. C'est un FPS des plus atypiques, évidemment. Comment transposer cet univers dans un monde de pixels ? Il convient de présenter la personnalité d'Hannibal pour comprendre la difficulté de la tâche. Ce personnage fut le *serial killer* le plus violent des Etats-Unis. Mais, paradoxalement, le plus raffiné, le plus cultivé aussi. Il ne se contentait pas de tuer, il mettait également ses crimes en scène pour se consacrer à son hobby : le cannibalisme.

Avant d'être un assassin, Hannibal est psy. De par sa profession, il connaît très bien le corps et l'esprit humain. C'est un peu comme s'il lisait dans les pensées des gens. Mais il se démarque de ses chers confrères en lisant aussi dans leurs entrailles. Il connaît la veine fatale qui fera pisser le sang de sa victime. Chaque crime est un tableau, de Géricault, de préférence, ou de Botticelli – rapport à Dante – dont la signature, inimitable, est Hannibal.

La question est : monstre ou pas ? Après avoir vu un des films, il est impossible de rester de marbre. Le lendemain, à tête reposée, on dira monstre. Le jour d'après, on dira fou, en ayant tout de même le sentiment d'être à côté de la plaque. De toute évidence, il n'a pas la même notion du bien et du mal que nous, et semble dégagé de ces broutilles. Même si on sent confusément qu'il aime Clarice Starling. Elle, c'est un jeune agent du FBI. Afin de mettre hors d'état de nuire Buffalo Bill, un tueur en série, elle fréquente Hannibal dans la prison de Baltimore. Celui-ci lui dévoile

HANNIBAL N'A PAS LA MÊME NOTION DU BIEN ET DU MAL...

RENCONTRE
HANNIBAL

petit à petit le mode de fonctionnement de Buffalo Bill. Clarice étant un tireur d'élite, c'est un bon point de départ pour un FPS. Mais le jeu ne saurait se résoudre simplement d'une balle de 9 mm en pleine tête. Il nécessite également un duel psychologique, deux fortes personnalités, et un background solide.

Pour en savoir plus, nous avons rencontré de nombreux protagonistes travaillant actuellement sur ce projet. Ça s'annonce très alléchant mais, dans ce genre de reportage, mieux vaut éviter le vocabulaire culinaire. Laissons-nous plutôt tenter par un autre péché, l'envie. L'envie d'en savoir plus. Dans l'univers parfaitement reconstitué de Thomas Harris, vous incarnez donc Clarice, de manière brutale ou tout en finesse selon les niveaux. Il y a des passages secrets qui permettent d'éviter de traverser certaines salles et, par conséquent, de faire de mauvaises rencontres.

Les niveaux s'avèrent tous très fidèles aux films. C'est d'ailleurs en étudiant bien ces derniers que les *level designers* se sont aperçus d'une anomalie : dans la cellule de Lecter, il n'y a pas d'ouverture, seulement un petit passage pour lui donner de la nourriture. Donc, soit Hannibal a beaucoup maigri à une époque de sa vie, soit la vitre a été construite après son incarcération ! Et ceux qui connaissent ce tueur savent qu'il n'est pas le sujet le plus simple à maîtriser.

Ce n'est pas uniquement l'univers graphique qui est fidèle, mais aussi la trame de l'histoire et l'ambiance. Difficile de faire plus pesant. Clarice subit en effet un certain stress. S'il devient trop important, elle perd un peu les pédales. Son champ de vision se déforme, la musique devient étrange, les têtes des ennemis paraissent plus "animales". Tout contribue à installer un climat de terreur. Ce sera donc à vous de garder votre sang-froid. Ce stress peut être la résultante de plusieurs facteurs. Si on se blesse ou si quelqu'un est tué, il monte en flèche.

De prime abord, le jeu semble assez éloigné des films. Quel est donc le lien ? Face à ces interrogations, Diego Zanco, un des boss d'Arxel Tribe, nous parle alors du jeu. *"Hannibal ne sera pas qu'une adaptation. On en apprendra*

Les animations

Dans Hannibal, on trouvera plus de cent personnages. Chacun d'eux à des animations spécifiques, de la simple marche à la course en passant par des phases un peu plus compliquées. En tout, des centaines de mouvements ont été saisis par *Motion Capture* pour créer des dizaines de milliers de phases d'animation. Tous les mouvements ne sont pas parfaits (la même personne a joué toutes les animations). Il faut donc retravailler certains points de capture, tantôt pour les harmoniser, tantôt pour synchroniser les mouvements de deux personnages lors d'une même scène.



Boxe française. Les animations des personnages sont vraiment variées. On plaint de tout cœur l'acteur ayant participé à la *Motion Capture*.

1 Complexité. Non, nous ne nous amuserons pas à compter le nombre de facettes par niveau.
2 Fume, c'est du slovène ! Les auteurs ont parfois des idées audacieuses !
3 Points de vue différents. Certains personnages se battent entre eux. "Tout bénef" pour vous !
4 Beauté intérieure. Du moins, il faut l'espérer, car l'aspect extérieur n'est pas très attirant.
5 Détail qui tue. Avec les poumons sans doute perforés, la victime expulse du sang par la bouche.
6 Petite touche de gaieté... ... la couleur rouge d'un feu et d'une mitraillette !



Interview Diego Zanco
L' interface

Diego Zanco nous dévoile un bout de l'interface. Même si elle n'est pas définitive, elle donne déjà une idée assez précise du fonctionnement du jeu. Cet Italien est un fou furieux. La semaine précédant notre venue, il s'est coupé un bout de doigt. Ça ne l'a pas empêché de faire son travail et de nous répondre...

Gen 4 : Qu'est-ce qui différencie Hannibal d'un autre jeu ?
Diego Zanco : *Il dépasse le cadre du genre et propose une enquête à l'atmosphère étrange.*
Gen 4 : On y trouve du matériel utilisé par le FBI…
DZ : *Clarice dispose d'un appareil photo, d'une lampe, d'une plaque, d'un satellite GPS, d'un mail…*
Gen 4 : En quoi la plaque est-elle si importante ?
DZ : *C'est en la brandissant qu'elle peut ordonner aux bandits de s'arrêter. Tous les personnages ne sont pas toujours coopératifs. Beaucoup de choses fonctionnent ainsi dans le jeu : selon l'objet que l'on a dans la main, les résultats seront différents. Si Clarice a ses menottes, elle arrêtera le suspect. Avec une lampe-torche, elle pourra l'assommer. Et avec une arme, elle pourra le tuer.*
Gen 4 : L'interface semble simple…
DZ : *C'est notre volonté. Aucun menu compliqué. Juste du "drag and drop", intuitif. Tout fonctionne ainsi. Si Clarice a besoin de se soigner, elle pourra opter entre 5 types de médicaments qui remonteront ses points de vie ou baisseront son stress. Là encore, c'est très facile d'utilisation.*

1 2

3 4

5 6

RENCONTRE

HANNIBAL

Interview Philippe Girou
Le scénario

Sur ce projet hors du commun,sa tâche consiste à respecter la licence et à préserver une certaine cohérence par rapport aux œuvres originales, en gardant à l'esprit les contraintes techniques. Ce n'est pas une mince affaire...

Gen 4 : Quels différences et points communs y a-t-il entre l'écriture d'un jeu vidéo et celle d'un film ?
Philippe Girou : Dans les deux cas, il s'agit de trouver un concept original, une idée de base.
On commence donc par une sorte de cahier des charges. Dans les jeux vidéo, il faut tout de suite prendre en compte les contraintes techniques et comprendre les spécificités du moteur. Quand celui-ci est limité, on utilise des artifices, comme des cinématiques. Dans ce cas, au final, ça ressemble à un produit multimédia, mais pas à un jeu. Mais quand on compare un script de film et celui d'un jeu, les deux se ressemblent. Les scénarios de jeu sont cependant plus longs, car on détaille toutes les possibilités du joueur.

Gen 4 : Un moteur peut-il enrichir les scénarios ?
PG : Ça dépend. Dans un jeu d'aventure, tout est écrit au début et rien ne bouge. Dans le cas d'un jeu de rôle, l'histoire est en perpétuelle évolution et on peut y ajouter une quête à la dernière minute.

Gen 4 : Comment le scénariste travaille-t-il avec les autres ?
PG : Au début, c'est un travail solitaire. Mais il faut communiquer avec la partie technique pour comprendre le moteur. En fait, le level design commence dès la phase d'écriture. Il faut trouver un angle d'attaque pour coller le moteur au scénario. J'ai commencé à picorer dans les trois romans, mais ce n'est pas une adaptation. Il faut admettre que l'univers de Harris ne convenait pas tout à fait au moteur. Mais il y a un avantage : les gens ne vont pas avoir l'impression de revoir le film. Je me suis servi des fissures laissées dans les livres.

Gen 4 : Quelles furent les contraintes de la licence ?
PG : Lecter est un ange tentateur. Au niveau du phrasé, la contrainte était énorme. J'espère que les localisations seront réussies...

Gen 4 : Peut-on passer outre la présentation des personnages dans la mesure où on les connaît déjà ?
PG : Non, on se doit de rappeler le background. On ne peut pas s'adresser qu'aux fans, il faut penser à ceux qui n'ont pas vu les films ou lu les romans. Mon souhait serait qu'ils découvrent l'œuvre grâce au jeu.

par exemple davantage sur les rapports en Clarice et Hannibal que dans les films. On apporte même des éléments inclus dans les livres mais non référencés dans les films. Sans oublier d'autres données, complètement originales. Les clins d'œil aux films et aux livres seront bien sûr présents dans les séquences cinématiques, mais également dans le jeu". C'est d'ailleurs ce qui donne à ce FPS ses lettres de noblesse.

Pour se démarquer du genre, des indices doivent être disséminés dans les niveaux. Diego nous parle également de l'interface. Et là, force est de constater que l'univers d'Hannibal peut rejaillir de la façon la plus intelligente possible. Clarice aura en effet tout un ensemble d'outils à sa disposition. Par exemple, son téléphone portable lui permettra de joindre le QG par exemple. Elle pourra également récupérer les données du satellite GPS et recevoir des instructions de ses supérieurs. L'agent Starling possède également un appareil photo. Elle peut donc photographier des détails, les transmettre au bureau qui les analysera pour lui livrer des informations supplémentaires sur la mission en cours. Ce sera l'occasion d'accomplir des objectifs secondaires.

Ainsi, le côté enquête policière n'est pas laissé de côté. Mais on peut toujours, quelle que soit la mission, orienter son jeu vers l'action, arme au poing, ou vers la furtivité, tout en finesse. On gère la progression de Clarice comme bon nous semble. Au Fish Market, par exemple, elle pourra aider ses collègues, ou pas ! La production est pour le moment axée sur le *level design.* L'assemblage de l'interface, des événements et du reste est prévu pour plus tard. Il n'empêche que sur le papier, et d'après les objectifs fixés par Arxel Tribe, tout ça s'avère très attirant. Et accessoirement, ce titre mettra en scène une des rencontres virtuelles les plus ambitieuses : celle de Clarice et d'Hannibal.

Léo de Urlevan

QUOI DE PLUS REEL QUE L'HISTOIRE ?

HEARTS OF IRON

PAR LES CREATEURS D'EUROPA UNIVERSALIS™ I & II

30 janvier 2003

DANS 50 ANS ON OUVRIRA UN CLUB DES ANCIENS COMBATTANTS !











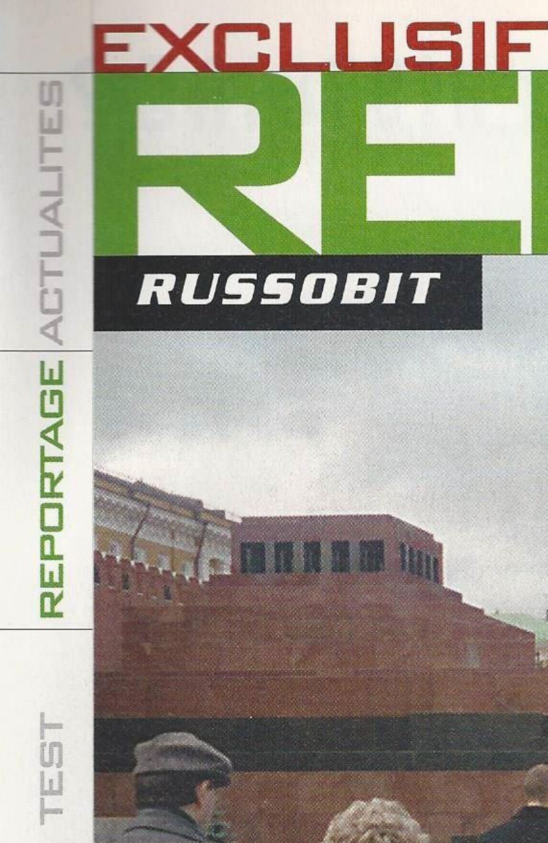




EXCLUSIF

RENCONT

RUSSOBIT



Pas krédible.
"La grosse rouge au fond ? C'est ma maison. Vous aimez ? C'est russe."
Loïk Klavo, Moscou.

RUSSIAN

AC 4654 99 RUS

EN DIRECT DE LA PLACE ROUGE, VOICI UN REPORTAGE SUR RUSSOBIT, LE PLUS GROS ÉDITEUR EN RUSSIE. SUIVEZ LE GUIDE !



1 Ambiance. C'est vers le Kremlin qu'on trouve les rues les plus animées. **2 Famille.** Voici quelques membres de Revolt Games, créateur de Homeplanet. **3 Du peps !** C'est Irina, l'attachée de presse de Russobit, notre guide durant cette journée...

STYLE

Apparition. Le fantôme est une des créatures qui peuplent le monde de Kreed, un Doom-like.

Depuis le premier Cossacks des Ukrainiens de GSC, les yeux se tournent de plus en plus vers l'Est, d'où pourraient bien venir les futurs hits si on se réfère au talent et au potentiel de ces programmeurs venus du froid. Graphismes photoréalistes, moteurs 3D à faire pâlir les développeurs occidentaux, gameplays alléchants... Voilà ce qui se profile à l'horizon ! Pour le moment, cinq développeurs travaillent avec Russobit : GSC, Burut, Boolat, Deep Shadows et Revolt Games. Nous ne parlerons pas du premier car Léo a déjà amplement couvert le sujet le mois dernier, et l'actualité des autres studios est tout aussi fournie. D'autant plus que nous avons eu le loisir de visiter Revolt Games afin de voir Homeplanet, le titre qu'ils s'apprêtent à sortir.

DEUX PROJETS DE TAILLE : NEURO ET HOMEPLANET !

Située dans une usine désaffectée où il faut montrer patte blanche avant d'entrer, puis taper un code secret pour que la porte du studio s'ouvre, l'équipe de développement planchait sur deux projets : Homeplanet et Neuro. Le second étant encore top secret, nous avons toutefois pu essayer leur simulation spatiale futuriste. Les graphismes et les effets de lumière sont de toute beauté. Quant au moteur 3D, il permet d'afficher de nombreux vaisseaux à l'écran sans saccade. Et si, de prime abord, le jeu ressemble à un classique du genre, il faut se familiariser avec le gameplay pour comprendre que le côté fun a été privilégié... Mais sans que le réalisme n'en pâtisse. Un exploit rendu possible grâce à un système physique newtonien.

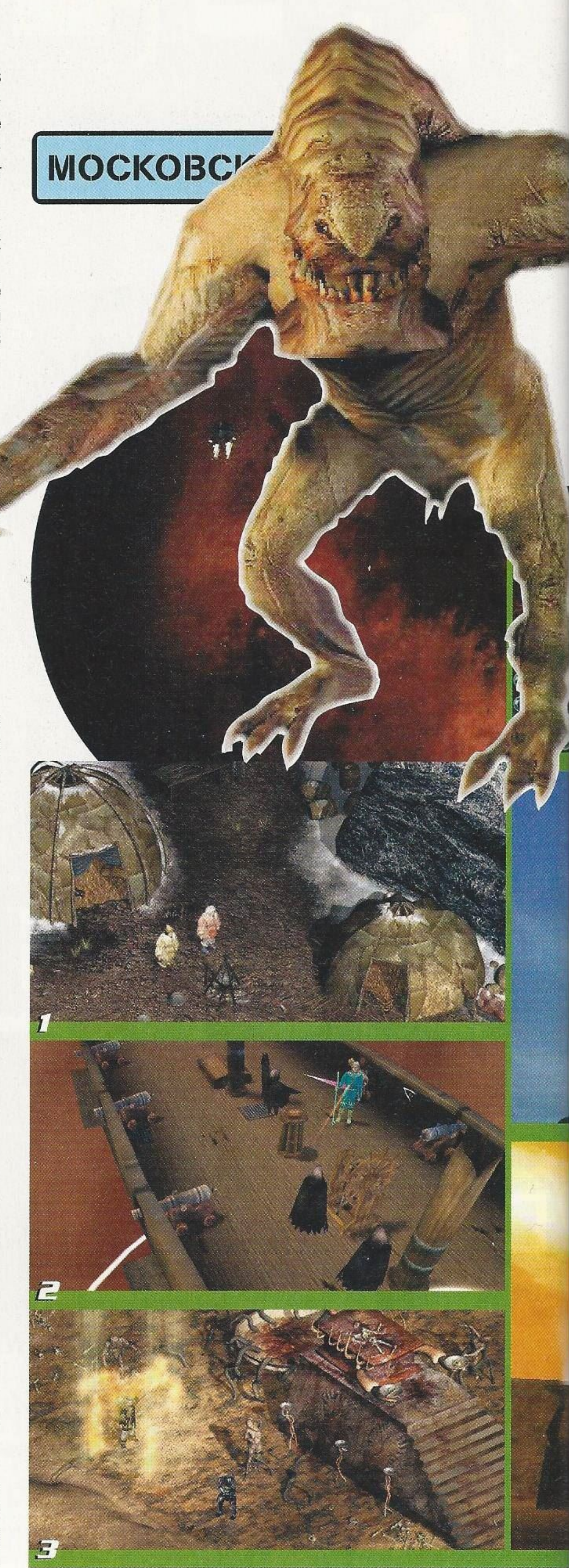
Petit bémol : on ne peut piloter que six vaisseaux des soixante disponibles. Cela dit, le plaisir de combattre en Inertie compense ce manque de diversité. Dans ce mode, une fois votre vaisseau lancé à toute berzingue dans une direction, il est possible de se retourner (pour tirer en arrière par exemple) tout en continuant d'aller dans la même direction. Ça, c'est un des effets des lois de Newton. Bref, on s'amuse, le temps passe et comme toutes les bonnes choses ont une fin, il en allait de même pour cette visite.

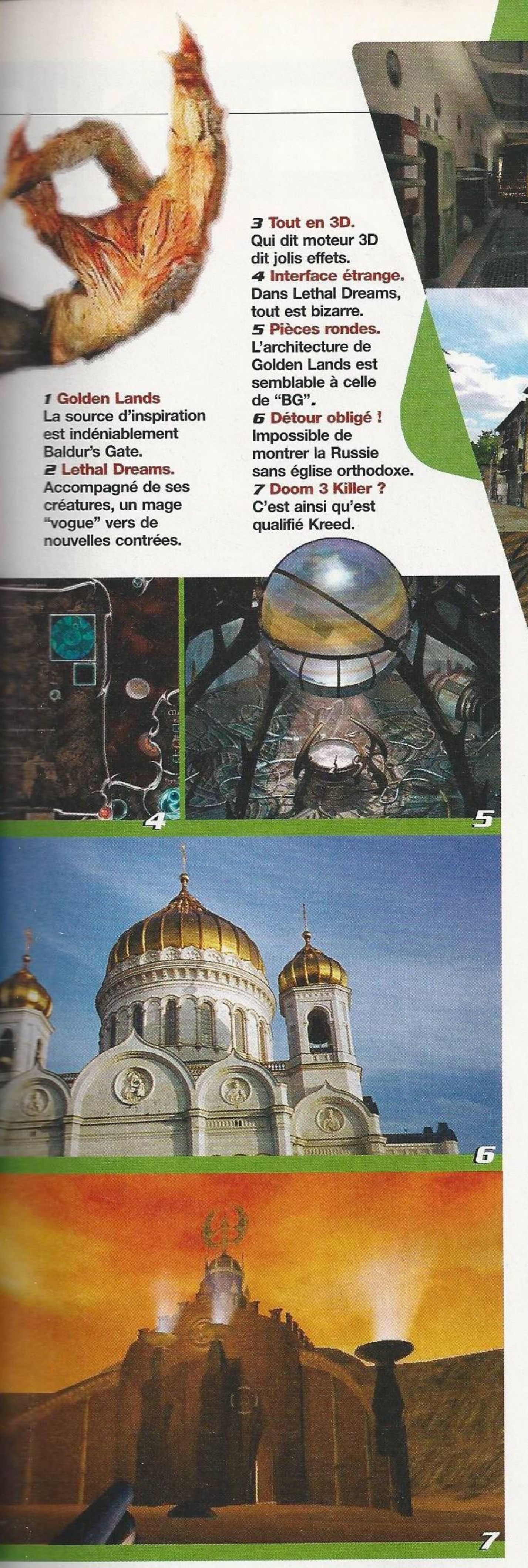
Retour donc dans les quartiers de Russobit pour une démonstration de quatre autres jeux. Tout d'abord, Xenus, un FPS/RPG dont l'intrigue se déroule en Colombie. Vous vous apercevrez en regardant les *screenshots* qu'il existe une certaine ressemblance avec Stalker. Et ce n'est pas une coïncidence. Il faut savoir que les membres de Deep Shadows travaillaient chez GSC à l'époque où Code Name : Outbreak fut créé, jeu dont le moteur modifié servirait plus tard de support à Xenus et à Stalker. D'où une certaine concurrence, voire inimitié, entre les deux équipes. Par contre, les gameplays varient, Xenus proposant en plus de l'aspect *shoot*, un côté jeu de rôle qui vous demandera d'accomplir des quêtes et de discuter avec divers personnages, ce qui vous rapprochera de certaines factions et vous fera mal voir par d'autres.

L'autre jeu très attendu est Kreed (de Burut) qui, d'après les dires de nombreuses personnes lors de l'E3, serait le tueur de Doom 3. Polémique, foutaise ou vérité, il est encore trop tôt pour en juger. Mais d'après ce qu'il nous a été permis de voir, le jeu des lumières est d'ores et déjà impressionnant, l'ambiance glauque s'annonce grandiose, et la qualité des textures de toutes les créatures dépasse ce qui se fait à l'heure actuelle.

Les hits du futur

Dans un autre genre, on a Golden Land (toujours chez Burut), qui se veut un successeur des RPG "à la Baldur's Gate". Une nouvelle génération en somme car, en plus d'être beaucoup plus beau que les Icewind Dale et compagnie, il





1 Golden Lands
La source d'inspiration est indéniablement Baldur's Gate.
2 Lethal Dreams.
Accompagné de ses créatures, un mage "vogue" vers de nouvelles contrées.
3 Tout en 3D.
Qui dit moteur 3D dit jolis effets.
4 Interface étrange.
Dans Lethal Dreams, tout est bizarre.
5 Pièces rondes.
L'architecture de Golden Lands est semblable à celle de "BG".
6 Détour obligé !
Impossible de montrer la Russie sans église orthodoxe.
7 Doom 3 Killer ?
C'est ainsi qu'est qualifié Kreed.

A la russe

La vague de jeux venant de l'Est qui nous attend en 2003 et en 2004 (Xenus, S.T.A.L.K.E.R, Kreed...) pourrait faire monter d'un cran la qualité générale dans le milieu du développement.

dispose d'une richesse de possibilités à tous les niveaux. Le nombre d'objets est énorme (vous pouvez même en fabriquer de vos propres mains et les enchanter), la carte de jeu est gigantesque, les 200 sorts bénéficient de superbes effets visuels, ainsi que d'une multitude de compétences à monter, et la liste des caractéristiques s'allonge encore.

Et pour finir, Lethal Dreams (Boolat) nous a été présenté. Voilà encore un jeu bien étrange. A mi-chemin entre un Sacrifice et un RPG, le joueur, incarnant un magicien disciple d'une des six arcanes (élémentaire, nécromancie...), se balade de monde en monde en combattant d'autres sorciers, grâce à une pléiade de sorts et de créatures à ses ordres. Si ça ne vous paraît pas très clair, sachez que c'est pareil pour nous. Et même après y avoir joué, l'impression d'étrangeté persiste... On a du mal à saisir le concept. Même si ce n'est pas forcément mauvais signe, on espère que la preview sera plus explicite.

C'est donc dans une totale confusion que s'achevait cette journée, et après les traditionnelles séances photos, Moscou nous ouvrait à nouveaux les bras... Sous une pluie diluvienne. On ne peut pas tout avoir !

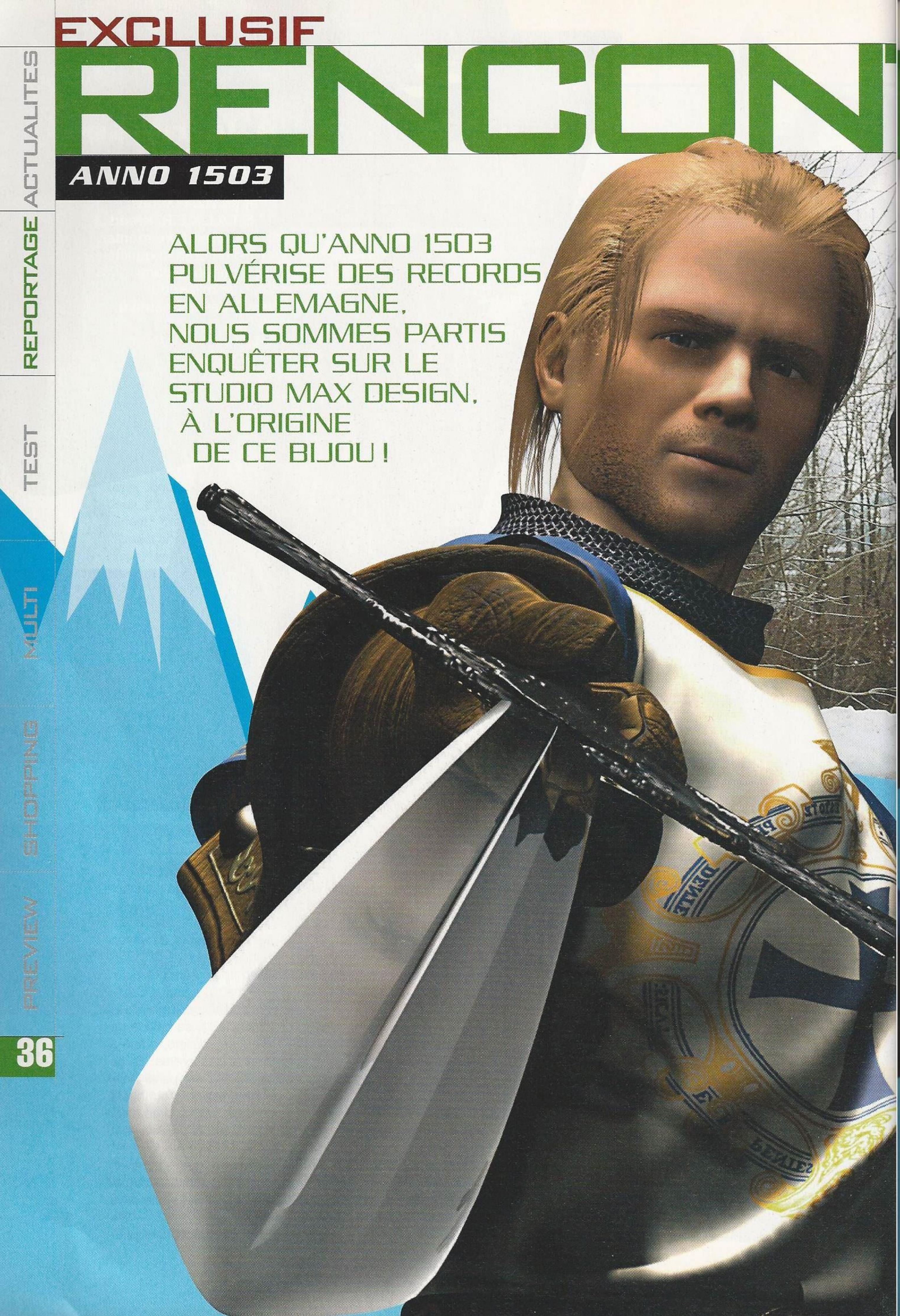
Loïc Claveau

EXCLUSIF

RENCON

ANNO 1503

ALORS QU'ANNO 1503 PULVÉRISE DES RECORDS EN ALLEMAGNE, NOUS SOMMES PARTIS ENQUÊTER SUR LE STUDIO MAX DESIGN, À L'ORIGINE DE CE BIJOU !





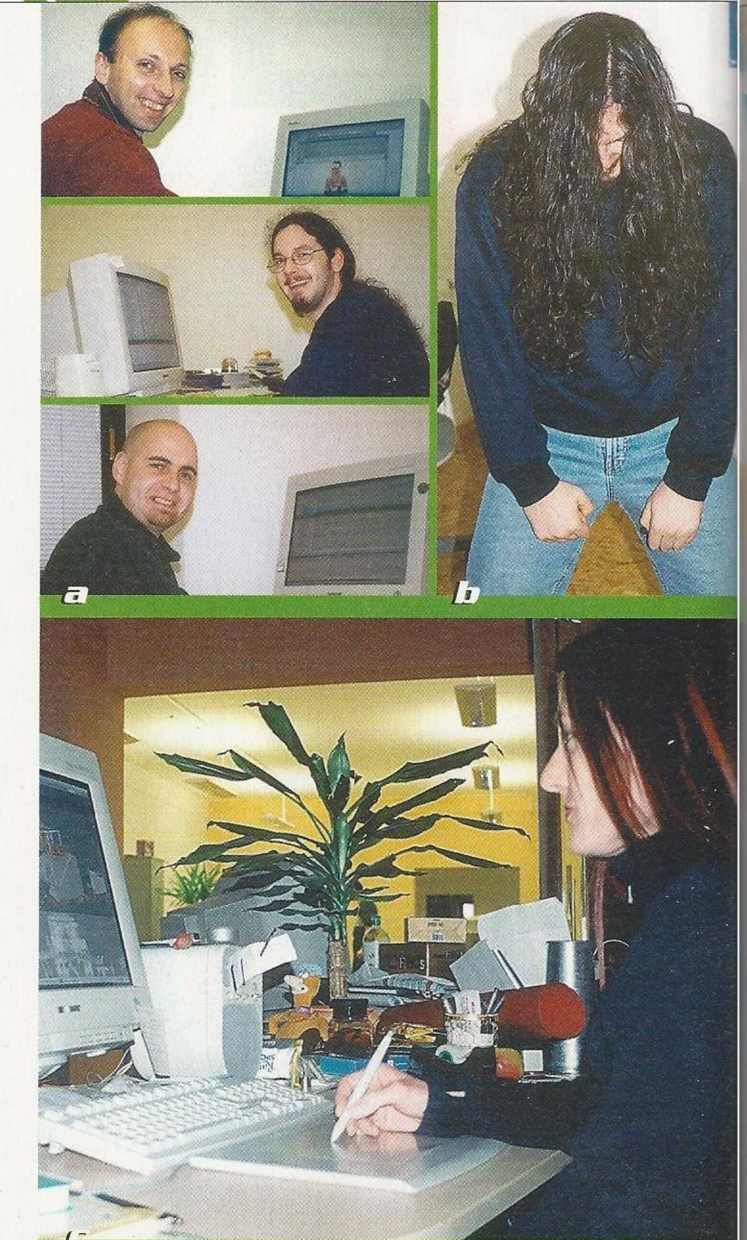
Max Design. A deux pas de leurs locaux, la photo vous donne une idée de l'environnement privilégié dans lequel l'équipe évolue. Ici présents (de droite à gauche), cinq de ses huits membres : Wilfried Reiter, Ulli Koller, Michael Schütter, Albert Lasser et Gerhard Waldhör. Manquent à l'appel : Martin Lasser, Claudia Gerhardter et Tom Hochgötz.

Des Autrichiens au sommet !

A Vienne, le pilote du minuscule Canadair jet de la Tyrolean nous prie de l'excuser du retard. *"L'appareil initialement prévu a eu un problème, mais il n'y a pas de victime !"* D'où notre impatience à rejoindre Salzburg et son aéroport Mozart, afin de retrouver au plus vite la terre ferme. Après un dernier voyage de 90 kilomètres (mais en voiture, cette fois), nous arrivons enfin à Schladming, une petite bourgade située en plein cœur du Tyrol. Si on visiterait plutôt le village et son fameux site du Planai en ski (le lieu internationalement réputé a déjà accueilli une trentaine de courses de coupe du monde), le but du voyage n'est pas touristique.

EXCLUSIF RENCONTRE

ANNO 1503



C'est dans ce cadre peu commun que réside le studio de développement Max Design, fondé en 1991 par trois enfants du pays (Wilfried Reiter, Albert et Martin Lasser). Les Autrichiens marquent dès le début leur préférence pour la stratégie et la simulation avec la sortie de 1869 sur Amiga. Succès critique. Si leurs titres suivants (Burntime en 1994, Oldtimer en 1995…) se limitent au marché allemand, la qualité d'Anno 1602 en 1998 fait parler d'eux bien au-delà des frontières rhénanes. Une véritable consécration !

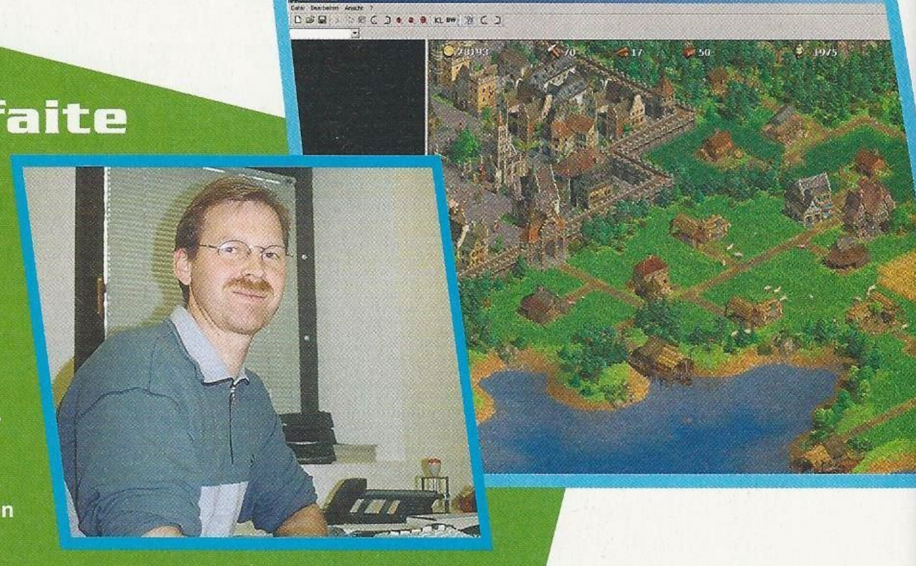
De source officielle, 2,5 millions d'exemplaires ont été vendus dans le monde. Malgré une distribution internationale plutôt chaotique (le jeu ne sortira que deux ans plus tard aux Etats-Unis), il obtient partout un accueil des plus enthousiastes. Electronic Arts, bien conscient du potentiel de la série, ne s'y trompe pas et signe avec Sunflowers, leur éditeur, un contrat de distribution mondiale. Bien leur en a pris. Anno 1503, déjà sorti en Allemagne, cartonne. Au premier jour de mise en vente (le fameux "Day One"), on fait la queue dans les magasins.

UN GAMEPLAY DEJA BIEN RODE, ON ADORE !

En deux semaines, 200 000 exemplaires sont vendus (Anno 1503 bat des records et devient ainsi le jeu PC s'étant vendu le plus rapidement sur le marché allemand). Fort de ce succès, on espère même atteindre au final les 500 000 exemplaires. Autant dire que dans la petite ville de 5 000 âmes, les membres de Max Design sont devenus des célébrités locales. Un statut qui n'a pas que des avantages…

Une IA refaite

L'intelligence artificielle d'Anno 1503 a été totalement retravaillée. Pas question pour le gars Lasser de reprendre quelques bouts de routines. Elle s'adaptera donc en fonction de votre style de jeu. Du coup, Anno 1503 permet d'évoluer comme on aime : bourrin si l'on préfère les combats, tranquille si l'aspect gestion est votre tasse de thé. Dans les deux cas, la tâche ne sera pas aisée.





En Allemagne : le phénomène.

Si Jenny Elvers, une starlette en Allemagne, a assuré la promotion d'Anno 1503, le jeu n'en avait pas besoin semble-t-il. Dans les magasins, on se bousculait devant les bacs. En deux semaines, 200 000 exemplaires ont été vendus. Un record ! A titre de comparaison, à la fin de l'année, soit six mois après sa sortie, Vivendi aura vendu 140 000 Warcraft III en France. Comme le dira notre philosophe Léo de Urlevan à la vue des chiffres : *"L'Allemagne, c'est pas un marché de Mickeys."*

***a* Trop sympas.** Ne vous fiez pas à leurs sourires ! Wilfried, Michael et Gerhard sont de véritables "warriors" du code.
***b* Une petite pose.** Michael est un grand fan de Black Metal !

***c* Un travail de fourmi.** Ulli "s'occupe" sur sa palette graphique. Du grand art ! On en reste baba.
***1* Flottes.** Vos navires pourront adopter diverses formations pour combattre.

***2* Besoins.** Comme dans Anno 1602, les pionniers vous demanderont beaucoup de choses !
***3* Méticuleux.** Lorsqu'il gère une ville, l'ordinateur est un modèle d'organisation.

1

2

3

EXCLUSIF
RENCONTRE
ANNO 1503



1 Technologie. A droite, l'un des arbres technologiques. A gauche, les bâtiments au dernier stade d'évolution.
2 Environnements. Au nord de la carte, une banquise.
3 Sphères d'influences. D'un clic, on peut voir l'impact sur le voisinage de chaque construction.

Lassés des visites des villageois dans leurs locaux du centre ville (*"pour réparer un PC ou résoudre un problème"*, en sourit Wilfried Reiter), l'équipe a décidé de déménager. C'est donc le pas de porte d'un chalet des plus anodins, sans plaque ni signe distinctif, qu'il nous faut franchir pour la rencontrer. Dans les bureaux, l'ambiance est plutôt fébrile. On s'affaire sur la localisation du jeu et sa sortie internationale.

Tout comme son prédécesseur en son temps, Anno 1503 sera une version "complète" dès son arrivée en France (fin février ou début mars). Il intégrera donc l'option Multijoueurs, qui ne sera distribuée que sous la forme d'un add-on gratuit en Allemagne. Pour une fois, le décalage joue donc en notre faveur. Et c'est un produit déjà patché (outre-Rhin, on en est au 1.02), rodé et, qui plus est, blindé de toutes les options possibles qui nous sera fourni !

De plus, vous vous doutez qu'un tel plébiscite chez nos voisins n'est pas le fruit du hasard. Et même si le marché allemand est friand du genre, cela n'explique pas tout.

ANNO 1503 RISQUE DE DEVENIR UNE VRAIE REFERENCE !

Anno 1503 figure en effet parmi ce qui se fait de mieux en matière de gestion économique. Pour ceux qui ne connaissent pas la recette : elle reste simple. Simple de prime abord pour se transformer par la suite en véritable casse-tête. En tant qu'explorateur du Nouveau Monde, vous devrez édifier une colonie viable sur des terres encore vierges. Tout commence par le débarquement d'un éclaireur (une nouveauté), puis l'édification d'un comptoir.

Répondre aux premiers besoins en nourriture se fait rapidement : des huttes de chasse, quelques pêcheurs... En revanche, une fois les maisons de colons érigées, tout se complique. Si au début, les pionniers se contenteront du minimum (de la nourriture, des vêtements...), ils aspireront très vite à une vie plus civilisée (une taverne, une chapelle, une école...), mais aussi plus confortable, avec l'espoir un jour de devenir un notable. Malheureusement, en plus d'une quantité d'or et de

ANNO 1503



1 Couronnement. Des cinématiques accompagneront vos évolutions marquantes. Celle-ci vous permet d'ériger votre prope palais !

matières premières, vous vous apercevrez que vos constructions possèdent un coût de maintenance non négligeable et une certaine sphère d'influence. Trop d'espace entre les maisons de colons peut vous obliger à ériger une chapelle.

Hélas, à chaque stade d'évolution, les besoins diffèrent. Alors que vos rustiques pionniers se contentaient de vêtements "classiques", les aristocrates préfèrent l'étoffe, le vin, l'or ou la joaillerie. Vous devrez donc constamment faire évoluer votre industrie, en vous efforçant de ne pas épuiser les matières premières... et en gardant à l'esprit votre objectif premier : la rentabilité.

Comme votre île ne possède pas toutes les ressources nécessaires, vous serez certainement amenés à établir des relations commerciales et à définir des routes automatiques (choix de la cargaison...). L'alchimie est plutôt délicate. Tout comme son prédécesseur, Anno 1503 se révèle simple à jouer, mais difficile à maîtriser. De plus, pour ce volet, Max Design a pris en compte le *feedback* des utilisateurs. Le mode Campagne a ainsi fait l'objet d'un soin tout particulier. Les combats et la gestion militaire, eux, ont beaucoup évolué. Quant à l'IA, elle s'adapte à votre style de jeu.

Par ailleurs, des événements aléatoires parsèment le jeu (les incendies notamment). Les cartes sont énormes et les divers environnements bien distincts. Les îles au Sud sont de type tropical. Au nord, tout n'est que glace, pingouins, baleines... Et les tribus indigènes (les Mongols, les Aztèques...) possèdent désormais leurs propres caractéristiques. Par exemple : les Eskimos sont axés sur la chasse, alors que les Vénitiens ne s'intéressent qu'au commerce.

Des pirates viendront même chatouiller vos navires marchands. Le tout servi par un moteur graphique issu d'un bon cru, de deux ans d'âge. Un choix judicieux si on s'en réfère au niveau de zoom le plus éloigné, qui révèle des villes et une faune bel et bien vivante. Difficile de ne pas porter de jugement définitif quand on a entre les mains une version allemande packagée !

On le gardera tout de même pour la VF et l'aspect Multijoueurs, seule véritable inconnue à ce jour.

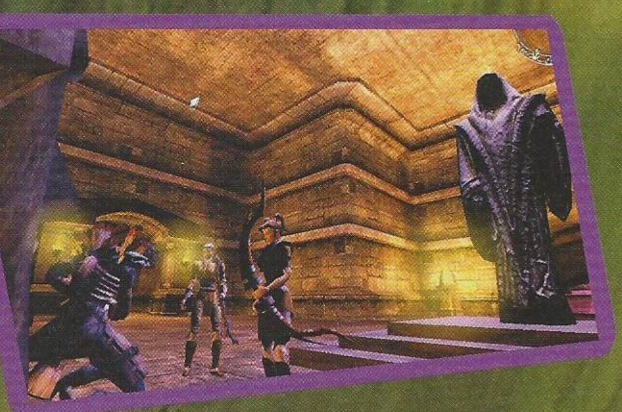
Cooli

JEU DE ROLE

ASHERON'S CALL 2



LE JEU
Vous êtes un des milliers de joueurs remontant des profondeurs pour peupler la surface dévastée de Dereth, un monde empreint de mystères.



Héros. Voici la statue d'Asheron, celle qui aida les aventuriers à vaincre les forces du mal.

Wonde

SORTI DÉBUT DÉCEMBRE EN FRANCE
VIENT S'AJOUTER A LA LISTE DES

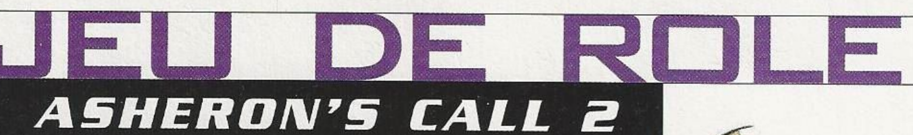
Pour commencer, saluons le travail réalisé en amont par l'équipe de localisation qui, pour la première fois, réduit considérablement le temps d'attente des joueurs européens. S'il a fallu près de quatre années pour voir Ever-Quest en français, un délai de six mois est prévu pour Star Wars Galaxies, et le Dark Age Of Camelot français a du mal à rattraper DAOC US... Bref, les deux semaines d'AC2 sont un véritable bonheur pour ceux qui vivent de notre côté de l'Atlantique. Et le plus impressionnant est que, même sur un serveur américain, vous bénéficiez d'une interface et d'un gameplay dans votre langue natale.

On se retrouve donc dans un jeu de rôle *online* dans lequel le joueur peut choisir d'incarner une des trois races disponibles : les Humains, les Tumeroks ou les Lugians. Là, gros changement par rapport à AC1 puisque



rland

DANS UNE VERSION LOCALISÉE, AC 2
MMORPG NOUVELLE GÉNÉRATION...



ASHERON'S CALL 2


1


2


3



7

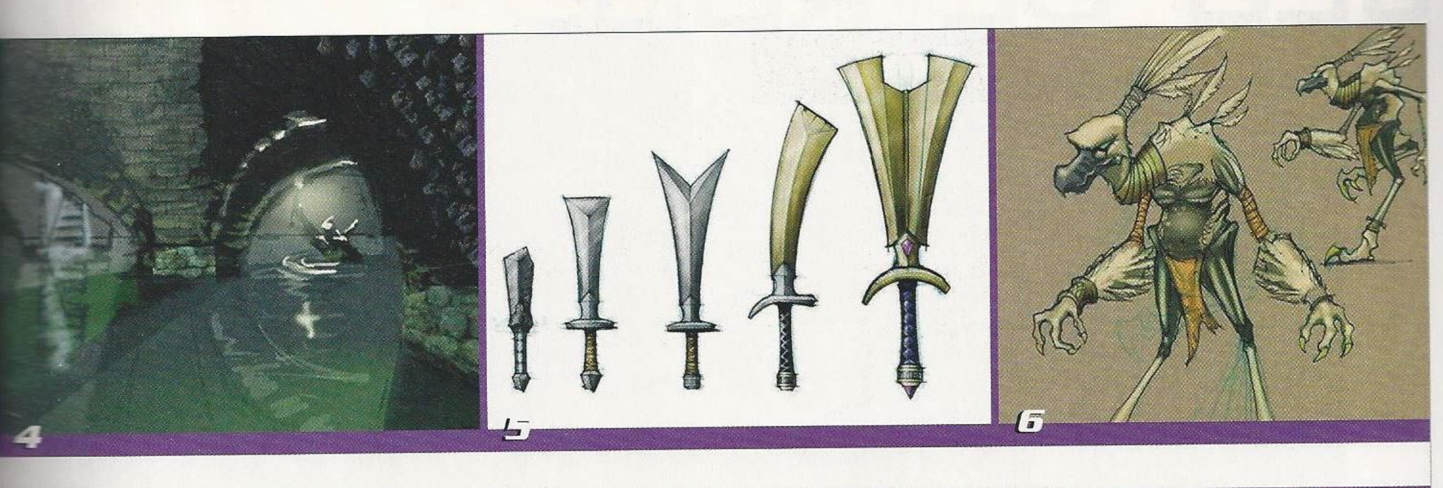


8

les statistiques (Force, Coordination, Focus, Self...) disparaissent complètement, mis à part la vitalité et l'énergie, rendant ainsi les trois espèces totalement semblables. Mais alors, quel est l'intérêt ? Eh bien, si AC2 continue d'utiliser le système de niveau d'expérience, les éléments qui distinguent les personnages entre eux sont les arbres de compétences, uniques à chaque race. On en compte 27 au total, ce qui rend finalement peu probable la similitude entre deux personnages. Ajouté à cela, on trouve trois autres arbres, communs à tous parce qu'ils sont liés au système de Faction. En effet, à l'instar de DAOC, il permet de faire s'affronter entre eux les joueurs qui le désirent en leur proposant de rallier un des trois camps possibles : L'Ordre de Dereth, Dominion et le Royaume de l'Ombre. Le but est d'accumuler un maximum de points (en tuant des membres des autres factions) pour s'élever dans la hiérarchie de sa confrérie et ainsi acquérir une palette de nouveaux sorts, destinés essentiellement au PvP.

> 27 ARBRES DE COMPÉTENCES BIEN DISTINCTS

Alors, après avoir joué de longues heures, plusieurs constatations s'imposent. Premièrement, contrairement à EverQuest, AC2 permet au joueur solitaire de progresser à son propre rythme sans être dépendant d'un groupe. Notez bien que rien n'empêche la création d'une compagnie et que parfois, c'est même recommandé car les points d'expérience ainsi engrangés sont plus importants. Et surtout, vous pouvez vous attaquer aux "boss" qui, comme le Canada Dry, ressemblent à s'y méprendre à leur version





1 Monstre volant. Les créatures se déclinent en plusieurs types.
2 Taille réelle. L'échelle de grandeur entre les humains et le mythique dragon est respectée dans le jeu.
3 Ambiance glauque. Certains décors donnent une impression de désolation.
4 Claustrophobie. Les donjons sont réussis et bénéficient de différentes ambiances.
5 Coupe-chou. Les armes sont parfois restreintes à certaines races.
6 Un air de famille. Encore un exemple de la variété des monstres.
7 A l'aventure ! On trouve de nombreuses structures statiques qui vous donnent des quêtes.
8 Inflammable. Dans AC2, certaines aptitudes permettent d'embraser l'ennemi.
9 Au tapis. N'espérez pas tuer un dragon seul !



Histoire solo

Nous en avons déjà amplement parlé dans les previews d'AC2, les donjons dénommés "caveaux" sont des endroits spéciaux qui vous en apprendront un peu plus sur l'histoire de Dereth. Ils sont organisés sous la forme d'une campagne qui vous emmène sur les trois continents du jeu. Pour accéder à ces caveaux, il vous faut tuer les créatures afin d'obtenir un glyphe. Une fois dedans, vous combattez de nombreuses créatures jusqu'à tomber sur le boss de fin. Après l'avoir tué, vous entrez dans la salle aux trésors et raflez un grand nombre de points d'expérience !

JEU DE ROLE

ASHERON'S CALL 2



"normale" (nom, aspect, niveau), à la seule différence qu'ils frappent bien plus fort, ont plus de points de vie et d'énergie ; mais en contrepartie, ils possèdent de meilleurs objets.

Seconde constatation, excusez le langage mais… Putain, c'est beau ! Les détails des personnages, des monstres, des décors, le champ de vision, les effets visuels, tout ! En fait, plus votre bécane est puissante, plus vous pouvez en profiter. A tel point que le troisième CD du jeu ne contient que les textures haute résolution, celles-ci nécessitant une grosse configuration (2 Ghz et GeForce 4 recommandés).

On se demande d'ailleurs si les développeurs ne se seraient pas un peu trop focalisés sur l'aspect graphique du jeu car en revanche, AC2 présente certains aspects à la limite de l'archaïsme. Des exemples ? L'interface : Le système de communication ne semble avoir subi presque aucun changement depuis AC 1… Il est impossible de le personnaliser (polices, couleurs…). On ne peut pas non plus poser sur plusieurs barres de raccourcis (vous en possédez dix) les mêmes icônes de sorts. Mais le pompon revient à la distribution du *"loot"* (trésor) en groupe, carrément catastrophique. En gros, il n'y a qu'un seul joueur qui a le droit de ramasser les objets sur le corps d'un monstre… Une vraie galère. (Le patch du mois de décembre devrait changer tout ça…).

1

2

3

GPS

Un des atouts de cette série est sans doute le radar et la carte… La carte vous montre en permanence où vous vous situez dans le monde de Dereth, et ce qui vous entoure (les points d'intérêts, les caveaux, et les donjons). Le radar, lui, vous indique les monstres et les structures avant même qu'elles n'apparaissent dans votre champ de vision, vous permettant parfois d'éviter la mort de justesse. Enfin, "parfois" seulement…



1 Ruine. Au début du jeu, les bâtiments seront détruits. **2 Histoire.** Les scènes de transition vous donnent des indices sur les raisons de la destruction de Dereth. **3 Artisanat.** Vous pouvez vous servir des ateliers pour augmenter votre chance de fabriquer des objets. **4 Blessures.** Les dégâts apparaissent sur votre cible. **5 Débuts.** AC2 bénéficie d'un tutorial qui vous guide pas à pas. **6 Racé.** Le Lugian est une des trois races jouables. **7 Trombinoscope.** Le choix de visage n'est pas très grand.

Mais, rassurez-vous, AC2 dispose aussi de nombreux atouts, dont le principal est qu'il place le joueur sur un piédestal. Aucun PNJ ne peuple le monde de Dereth, ce qui pousse les joueurs à se socialiser pour tout ce qui concerne les échanges. Chaque avatar peut devenir un artisan sans pénaliser, minus le facteur temps, sa carrière de mage, de guerrier ou d'archer. C'est même l'inverse car le système d'artisanat dépend étroitement des objets que vous récoltez sur le corps des monstres. Chacun d'eux étant affublé d'un indice de ressource (Pierre, Acide, Cristal, Fer...), il est possible de les recycler afin de créer ses propres objets (jusqu'à un certain niveau).

Alors malgré quelques imperfections qui devraient bientôt être corrigées, AC2 est un bon MMORPG, orienté grand public, qui permet de jouer aussi bien seul qu'en groupe. La raison de vivre de ce genre de jeu !

Loïc Claveau

ASHERON'S CALL 2 — ±35€

DÉVELOPPEUR :	Turbine
ÉDITEUR :	Microsoft Games
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.ac2europe.com

COMPARATIF :
1 - Dark Age of Camelot ; 2 - **Asheron's Call 2** ; 3 - Anarchy Online

☺
- Les graphismes
- Le système d'artisanat
- Les caveaux

☹
- Pas de statistiques
- L'interface
- Le système de *"loot"*

CLASSEMENT

GRAPHISME	97 %
SON	80 %
PRISE EN MAIN	85 %
ATMOSPHÈRE	89 %
DESIGN	94 %
MULTIJOUEURS	92 %

90

ACTION

JAMES BOND : NIGHTFIRE

LE JEU

Vous vous glissez dans la peau du plus célèbre agent secret et devez sauver le monde...



1

2

Crime de

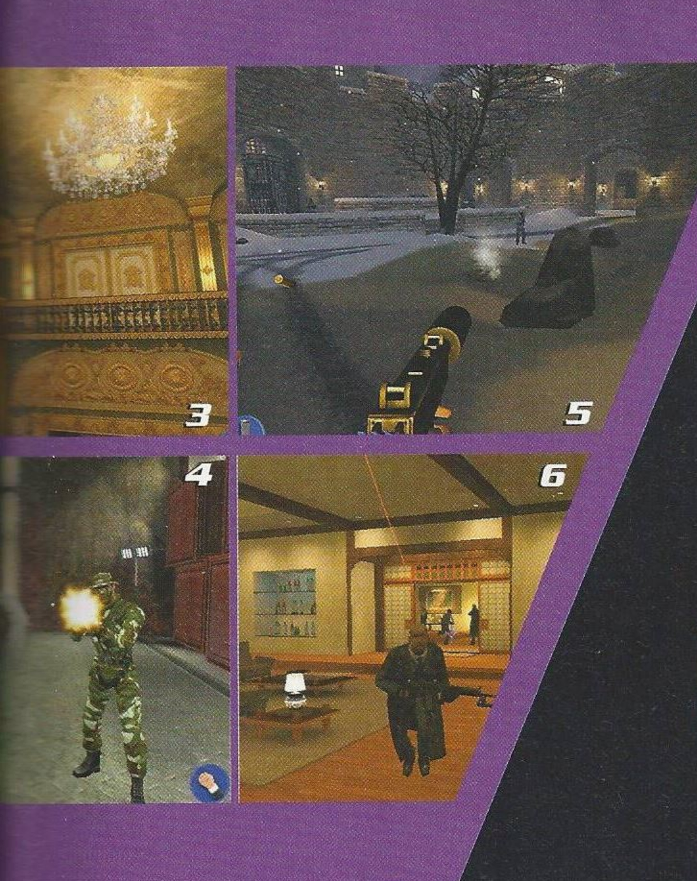
VOUS RÊVEZ D'INCARNER
GADGETS ET SES "GIRLS"

Ah ! James Bond ! Comme dit Cooli : "Ça, *c'est vraiment la classe !*". NightFire commence fort avec un Pierce Brosnan parfaitement digitalisé. La licence est exploitée à fond, puisqu'il s'agit d'une compilation de toutes les aventures de 007. Le fil de l'histoire est cousu (de fil blanc) par le méchant de service, un riche homme d'affaires corrompu qui a mis la main sur une arme secrète dans le but de détruire le monde. Mais ça, c'est du Austin Powers, non ?

Une grande variété de missions vous est proposée. Elles se scindent en deux classes : FPS et "*rail shooter*" (vous êtes à bord d'un véhicule et canardez tout ce qui bouge). Pour canarder, pas de problèmes ! Le matériel suit... Et il est assez plaisant d'avoir accès à toute une panoplie des gadgets farfelus, ainsi qu'à un arsenal complet d'armes hi-tech. Ça vaut mieux même, car ce vieux James va s'attirer de sacrés problèmes, et vous faire voir du pays par la même occasion.

L'océan, l'espace... Tout y passe. Mais l'histoire se tient, notamment grâce à la présence de grandes figures de la "série". La séquence d'introduction est superbement réalisée, et James Bond se jette dans le vide depuis un gros porteur, parachuté pour se faufiler incognito parmi les invités d'un cocktail. Rien à redire : on y est !

Pour cette première mission d'infiltration, plongé dans un décor enneigé, on se cache, on se terre, on se tapit... Et puis, d'un coup, on se relève et là, premier gros problème ! Non, non, rien n'a changé... L'IA des



1 Modélisation. Tous les persos ont bénéficié d'un soin particulier, y compris au niveau de leurs déhanchés ! **2 Gadgets.** Bien sûr, vous en aurez une multitude, James Bond ne sortant jamais sans eux. **3 Inégal.** Certaines textures sont magnifiques, d'autres laides. **4 L'espace.** Le dernier niveau se joue en orbite. Les objectifs sont clairs : sauver le monde, tuer le méchant et emballer la fille. Oui, mais... laquelle ? **5 Parachuté.** Le début est grandiloquent, comme toujours avec ce cher James. Sautez en parachute puis, l'air de rien, incrustez-vous dans un cocktail. Le tout par -10°C. **6 Aucune finesse.** Pas la peine de se planquer : on peut foncer la tête la première au bout du niveau et finir le jeu en deux jours.

lèse-majesté

JAMES BOND ET D'AVOIR SES NE VOUS RÉVEILLEZ PAS !

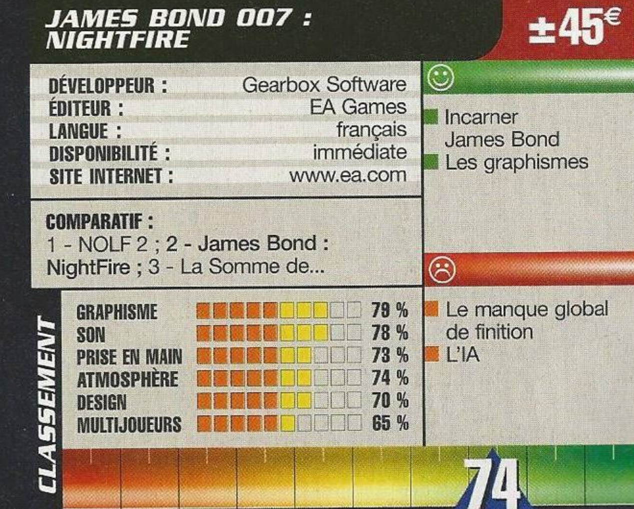
ennemis est ridicule. Ça ne vient pas du mode de difficulté (trois sont disponibles, mais la différence n'est pas notable). Il s'agit simplement d'une énorme tare. Une tare dommageable, car si l'infiltration est de la partie, l'excitation inhérente au genre est totalement absente.

Les scènes de "*rail shooter*" sont moins réussies, mais heureusement, moins nombreuses aussi. Beaucoup de gadgets égayeront cependant vos parties : les petites caméras, les lunettes à vision nocturne, les lasers... De plus, leur maniement s'avère assez aléatoire. Quant aux armes, on a parfois la désagréable impression de tirer avec un pistolet à bouchons. Aucune sensation ! La virilité de Pierce Brosnan s'en trouve amoindrie. Hélas ! Ce n'est pas le seul problème d'ordre technique imputable à ce titre.

Si le moteur 3D est fluide et bien optimisé (pas besoin d'une grosse configuration pour jouer en toute sérénité), il semble qu'un choix ait été fait par les designers. De grands niveaux à perte de vue, mais parfois affublés de textures un peu moches. Sans oublier une interaction très limitée avec le décor. Plein de détails, comme la neige, enjolivent pourtant l'ensemble, mais la finition laisse à désirer. L'animation et la modélisation sont toutefois très réussies, tout comme l'éclairage en temps réel, les voix et les bruitages. Le mode Multijoueurs se limite au Death Match et Team Death Match, ainsi qu'à la capture de drapeaux.

Alors, ce cru Bond, que faut-il en penser ? Difficile de se prononcer ouvertement. En tant que super production, il a du être développé pour tous les supports et la version PC n'a visiblement pas bénéficié d'un soin particulier. Correct, mais sans plus ! Ceci dit, c'est sans doute le meilleur de la série sur nos machines. Mais c'est un exploit sans gloire pour ce cher James.

Firon, Jérôme Firon



JAMES BOND 007 : NIGHTFIRE — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Gearbox Software
ÉDITEUR :	EA Games
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.ea.com

COMPARATIF : 1 - NOLF 2 ; 2 - James Bond : NightFire ; 3 - La Somme de...

☺
- Incarner James Bond
- Les graphismes

☹
- Le manque global de finition
- L'IA

CLASSEMENT

GRAPHISME	79 %
SON	78 %
PRISE EN MAIN	73 %
ATMOSPHÈRE	74 %
DESIGN	70 %
MULTIJOUEURS	65 %

74



"Même joueur joue encore !" Vous replongez dans le monde de Morrowind, pour des dizaines d'heures de jeu supplémentaires.

TRIBUNAL — **±15€**

DÉVELOPPEUR :	Bethesda Softworks
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	début 2003
SITE :	www.elderscrolls.com

COMPARATIF :
1 - Morrowind ;
2 - Neverwinter Nights ; 3 - Tribunal

CLASSEMENT

GRAPHISME	92 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	80 %
DESIGN	90 %
MULTIJOUEURS	-

20

☺
- C'est Morrowind tout de même !
- Une quête importante en plus
- Carte plus pratique

☹
- Pas de nouvelles races à incarner
- Changements à peine visibles
- A peine mieux que certains modules

A vous de juger

MORROWIND EST LE RPG AYANT LA PLUS LONGUE DURÉE. ALORS, AVEC UN ADD-ON...

En général, quand sort un add-on pour son jeu favori, on se dit : *"Top délire, ça va renouveler l'intérêt ! De nouvelles races, de nouvelles cartes..."* En revanche, pour Morrowind, c'est différent. La durée de vie de ce RPG est de plusieurs centaines d'heures. Les auteurs le savent. Et les *gamers* n'ont peut-être pas envie de repartir à zéro alors qu'ils ont un superbe personnage. Donc, pas de nouvelles races, ni de nouvelles aptitudes. Il reste quoi alors ? De nouvelles quêtes, quatre créatures inédites, des donjons... Et la possibilité de faire des annotations sur la carte. Mouais. Bon, ceci ajoute entre 20 et 40 heures de jeu grâce à une quête assez bien ficelée. Mais pas de deuxième continent comme pour les autres MMORPG. Frustrant ? A vous de juger... L'avantage, c'est que l'on peut profiter de cet add-on sans recommencer une partie. La réalisation est quant à elle correcte. Mais tout ça ne suffit pas à en faire un must.

Léo de Urlevan

SI VOUS CROYEZ QUE RIEN NE PEUT VOUS TERRIFIER,

C'EST LE MOMENT DE VÉRIFIER...

METROPOLITAN ÉDITION PRESTIGE

DVD VIDEO

MILLA JOVOVICH

MICHELLE RODRIGUEZ

SAMUEL HADIDA PRÉSENTE

RESIDENT EVIL

UN FILM DE PAUL W.S. ANDERSON

METROPOLITAN FILM & VIDEO

ÉGALEMENT EN VIDÉOCASSETTE

CONTENU DU DVD

- Version française en Dolby Digital 5.1 et DTS
- Version anglaise en Dolby Digital 5.1
- Les sous-titres français
- Les commentaires audio du réalisateur, du producteur et des acteurs (vost)
- Le making of (27 mn / vost)
- Des documents vidéo inédits sur la BO (vost), les costumes (vost), les décors (vost), les maquillages (vost)
- Le vidéo-clip "My Plague" de Slipknot
- La bande-annonce du film (vf / vost)
- Les filmographies
- Les notes de production

METROPOLITAN FILM & VIDEO



EN 

ET 

LE 8 JANVIER







LE JEU

Vous devez venir à bout des pirates et des pilleurs, aux commandes de sous-marins un peu spéciaux. Et découvrir pourquoi une mystérieuse forme de vie prend petit à petit le contrôle de l'Océan.

1

In the Yellow Submarine !

AQUANOX REVIENT POUR UNE NOUVELLE EXPLORATION TRÉPIDANTE DES FONDS MARINS !

Le premier Aquanox avait marqué les esprits. On se souviendra de lui comme du premier jeu à avoir su tirer parti des GeForce 3. L'Aquabench faisait alors le bonheur des fans de tuning sur PC. Aquanox Revelation n'a aucun lien avec le premier opus, si ce n'est l'univers de jeu : l'Océan, et les hommes contraints d'y vivre.

William Drake, le héros, a récupéré suite à la mort de ses parents un bon gros sous-marin et son équipage si singulier. Passionné par les sciences, il va s'intéresser à une drôle d'espèce qui se multiplie rapidement... Mais ce sera surtout l'occasion d'en apprendre plus sur sa propre vie.

Aquanox 2 est un *shoot*, mais... le scénario n'est pas à la hauteur. Au total, on dénombre une trentaine de missions, sans compter toutes les étapes bonus qui ne sont pas obligatoires, mais vivement conseillées pour étoffer son équipement. Dans ce jeu, il n'y a ni magasins, ni points. Suivant votre réussite et vos explorations, vous obtenez de nouvelles armes, de nouveaux items, voire de nouveaux véhicules.

A la base, le concept est celui d'un FPS. On straffe, on snipe, on locke... Tout ça à la souris. Mais comme c'est en 3D, on peut aussi se retourner, et c'est génial ! L'ambiance est oppressante à souhait. Le stress monte au point qu'on se prend à crier lorsque le vaisseau n'avance pas assez vite. Simple illusion. Techniquement, le jeu est irréprochable.

Les ennemis sont dotés d'une IA incroyable. Cette dernière a été conçue pour que les vaisseaux adoptent un comportement humain lors de leur déplacement, ce qui assure de grandes scènes de *dogfight* dans les canyons subaquatiques. Certains véhicules peuvent même se dissimuler sous le sable...

De plus, les tirs s'adaptent à la tactique du joueur : rafales lors des mouvements, massifs pour les planqués...



1 Vaisseau mère. Le Harvester est la base de votre équipage. En dialoguant avec ses membres, vous apprendrez beaucoup de choses très utiles…

2 Détails. Avec ses nombreuses cinématiques, le jeu est bluffant du point de vue du design. Interface, bande son, graphismes, jouabilité...

3 Espoir. L'humanité vit désormais sous l'Océan et, loin de s'unifier, elle est retournée au temps des pirates. Vaste pagaille !

4 Dépotoir. Le fond de la mer n'est pas parsemé de petits poissons. Mais on y trouve des vieux bâtiments abritant des pilleurs.

5 Cible. Vous pouvez "locker" vos adversaires. Certains ne sont pas détectables, d'autres bougent trop vite. Soyez habiles !



D'autres sont de véritables snipers indétectables au sonar. Tous bénéficient d'une finition exemplaire, notamment au niveau des graphismes. Et ils ne sont pas les seuls puisque ce titre est une tuerie.

Une tonne de paramètres assureront à chacun de le faire tourner sans aucun problème sur sa machine. Mais avec un peu plus de puissance, les rayons du soleil, le plancton et les textures achèveront de vous faire croire que vous y êtes. Aquanox 2 est à l'Océan ce que Haegemonia est à l'espace.

En revanche, pas de mode Multi ! Il faut une vingtaine d'heures pour finir en solo, si on zappe toutes les missions bonus. Mais on y revient vite, grâce au Freeplay. Et la musique est incroyable, avec notamment Dead Can Dance... Radical !

Jérôme Firon

AQUANOX REVELATION ±45€

DÉVELOPPEUR :	Massive Development
ÉDITEUR :	Jowood
LANGUE :	anglaise
DISPONIBILITÉ :	février 2003
SITE :	www.aquanox-revelation.com

COMPARATIF :
1 - Aquanox Revelation ;
2 - Haegemonia ; 3 - Aquanox

☺
- L'esthétique
- La musique
- L'ambiance

☹
- La difficulté peut-être

CLASSEMENT

GRAPHISME	84 %
SON	80 %
PRISE EN MAIN	77 %
ATMOSPHÈRE	80 %
DESIGN	81 %
MULTIJOUEURS	-

81

MEDAL OF HONOR : EN FORMATION

LE JEU

Vous incarnez un sergent et devez remplir diverses missions spéciales destinées à affaiblir l'armée allemande.

1 Un pont en moins.
Le sabotage et le dynamitage sont le lot quotidien de votre groupe d'infiltration.
2 Destin truqué.
De temps en temps, un script se déclenche, vous poussant à vous servir du canon par exemple.
3 Recrue.
Des nouvelles textures de soldats ont été ajoutées pour le Multi.

Derrière les lignes ennemies

L'EXCELLENT MEDAL OF HONOR SE VOIT ENFIN DOTÉ DE SA PREMIÈRE EXTENSION. RETOUR DANS LES TRANCHÉES !

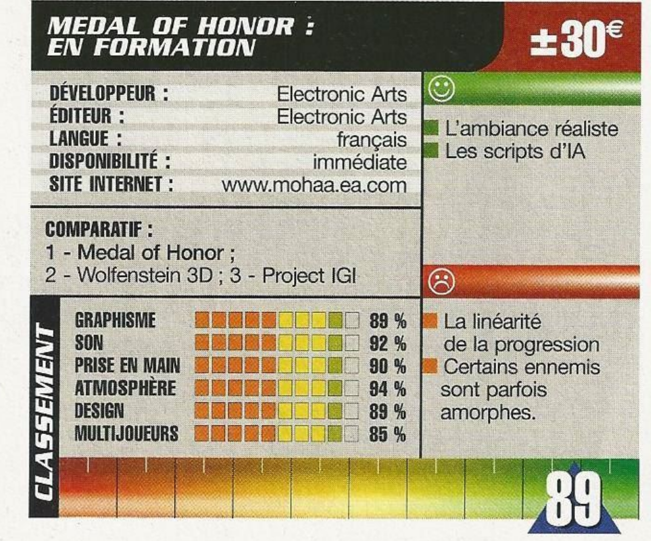
En Formation nous plonge dans l'enfer de la guerre, images d'archives à l'appui. Et ça commence très fort avec un parachutage en plein cœur de la zone ennemie… Les balles sifflent dans un vacarme assourdissant. Une bonne dose d'adrénaline ! Suivant l'exemple de l'original, l'intelligence artificielle réagit par le biais de très bons scripts, et confère au jeu une réelle dimension.

Les soldats vous tendent des embuscades, un blindé apparaît pile au moment où vous vous emparez d'une pièce d'artillerie, les avions se font descendre par la DCA… Bref, cette nouvelle aventure est truffée de petits événements qui rythment le scénario. On déplorera cependant la linéarité de la progression, l'impossibilité de visiter certains lieux et le fait d'être parfois confronté à des barrières invisibles…

On aurait aimé une plus grande liberté de mouvements. Enfin, le titre se rattrape par un gameplay affiné et une durée de vie correcte (pour une extension, ça va de soi). Au total, vous devez effectuer neuf petites campagnes, qui vont débuter en France pour se finir à Berlin, au beau milieu de l'armée allemande. Ce sera l'occasion de collaborer avec les soldats d'autres pays, et donc d'utiliser une quinzaine de nouvelles armes. Mais ça, c'est juste pour le mode Solo.

L'option Multi n'est pas en reste : douze nouvelles cartes ainsi qu'un mode de jeu (Guerre Totale) viennent se greffer sur ce qui existait auparavant. Voilà peut-être le moyen de rehausser la valeur de la fonction *online*, encore assez peu exploitée. Il n'y a pas grand-chose à ajouter sur cet add-on qui, certes, n'a rien de révolutionnaire, mais permet de retrouver l'ambiance de Medal of Honor. Et ça, c'est déjà une bonne chose.

Loïc Claveau


MEDAL OF HONOR : EN FORMATION — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Electronic Arts
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.mohaa.ea.com

COMPARATIF :
1 - Medal of Honor ;
2 - Wolfenstein 3D ; 3 - Project IGI

Points positifs :
- L'ambiance réaliste
- Les scripts d'IA

Points négatifs :
- La linéarité de la progression
- Certains ennemis sont parfois amorphes.

CLASSEMENT

GRAPHISME	89 %
SON	92 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	94 %
DESIGN	89 %
MULTIJOUEURS	85 %

89

Fais Groover ton Mobile !

Sonneries et Logos pour ton mobile




Sélectionne ton logo ou ta sonnerie, compose le

08 99 702 321*

et suis les instructions

Top 25	Nouveautés	RnB	POP
11730 Tournent les violons	11625 When you look at me	11722 Cleanin out my closet	11644 Me gustas tu
11731 Salma ya salama	11626 In too deep	11723 Full moon	11645 99 luftballons
11732 Mon amant de Saint-Jean	11627 Dove (I'll be loving you)	11724 Cover up	11646 Lady Marmelade
11733 Dilemma	11628 Hot in herre v2	11725 Once upon a time	11647 Holiday
11734 The ketchup song (Asereje)	11629 Imbranato	11726 I'm gonna be alright	11648 Murder on the dancefloor
11735 Like a prayer	11630 Come back to me	11727 Gangsta lovin	11649 No woman no cry
11736 Un enfant de toi	11631 Complicated	11728 I say a little prayer	11650 In my place
11737 1er gaou	11632 I'm alive	11729 The real slim shady	11651 Love at first sight
11738 La valse d'Amélie	11633 La bomba	11707 Still dre	11652 Boys
11739 L'agitateur	11634 Marie	11713 Without me v2	11653 Wherever you will go
11740 The Godfather	11635 Teach me how to love	11667 I need a girl	11654 Like a virgin
11741 Mission impossible	11636 L'erreur est humaine	11665 5 9 1	11655 People come people go
11566 The Simpsons (Theme)	11637 Don't let me get me	11719 Qui est l'exemple	11656 Underneath your clothes
11572 Inspecteur Gadget	11638 Tchi-cum-bah	11691 Angel	11657 Whenever wherever
11582 Pumkin and Honey bunny	11639 Mao boy	11689 Belsunce breakdown	11658 We are all made of stars
11592 Magnum	11640 Stop it	11690 1m73-62Kg	11659 By the way
11517 Stach Stach v2	11641 Happy V2	11666 A demi nue	11660 A thousand miles
11546 Tubular Bells (The exorcist theme)	11642 If tomorrow never comes	11673 U remind me	11661 Trackin
11811 J'ai demandé à la lune	11643 Electrical storm	11670 911	11662 It's raining men
11552 Au soleil	11299 Plus haut	11668 113 fout la merde	11663 Can't get you out of my head
11591 Sache	11602 Je ne veux qu'elle	11693 Angela	11624 Baby one more time
11598 Addictive	11603 Through the rain	11613 Perdono	11664 Don't stop moving
11599 Plus haut	11605 It's ok	11615 Elle te rend dingue	11669 Close to me
11600 Die another day	11606 Feel it boy	11617 Family affairs	11671 Honesty
11601 I'm gonna getcha good	11607 Petit papa noel	11618 Get your freak on	11672 Kingston town

French Hit	Série TV	Film	Cartoon
11528 Musique	11567 Ally Mc Beal	11513 Mission Cleopatra v2	11614 La Panthère Rose
11527 Ti amo (Rien que des mots)	11595 The wild wild west	11512 Gone with the wind	11578 Chapi-Chapo
11529 Manhattan-Kaboul	11611 Buffy the Vampire Slayer	11565 Blues Brothers	11619 Albator
11532 Aime	11620 Friends	11573 Darla dirladada	11610 Tom Sawyer
11543 Nos rendez-vous	11594 Sex and the city	11561 E.T.	11569 L'île aux enfants
11526 Apprendre à aimer	11623 Sous le soleil	11511 Fame	11597 The Muppet Show
11533 En apesanteur	11599 MacGyver	11544 Ghostbusters	11579 Capitaine Flam
11525 Je suis et je resterai	11580 X-Files	11583 James Bond (Theme)	11596 Scooby doo
11542 Les rois du monde	11609 Charlie's Angels	11612 Wild Wild West	11622 Au pays de Candy
11540 J'ai tout imaginé	11545 The Adams family	11516 Le Flic de Beverly Hills	11520 Bouba
11539 Repenses-y si tu veux	11504 Dallas	11510 2001 Space Odyssey	11621 Dragon ball Z
11538 Si fragiles	11506 Charmed	11515 Pretty woman	11562 Maya l'abeille v2
11537 Millésime	11501 Melrose Place	11588 Grease	11568 Remi sans famille
11536 Je serai ta meilleure amie	11505 The Avengers	11549 Eye of the tiger (Rocky 3 Theme)	11616 Ulysse 31
11535 Une étincelle	11502 The Persuaders	11695 Shaft	11577 That's all folks
11530 Rue de la paix	11503 Chips	11508 Spiderman	11519 Le village dans les nuages
11531 Aller plus haut	11558 Un gars une fille	11587 Star Wars	11518 Popeye
11535 Ensemble	11574 Hawaï police d'état	11509 Titanic	11604 Woody Woodpecker
11541 Je marche seul	11589 Starsky and Hutch	11584 Indiana Jones	11550 Becassine
11534 Sympathique	11587 The Pretender	11514 L'armée des 12 singes	11563 South Park
11556 Besame mucho	11576 Columbo	11547 Highlander	11564 Le signe de Zorro
11521 Du rhum et des femmes	11581 Dynastie	11548 Apocalypse Now	11570 Famille Pierrafeux
11522 il venait d'avoir 18 ans	11585 L'homme qui tombe à pic	11571 Imperial march (Star Wars)	11571 Le manège enchanté
11523 Joe le taxi	11586 L'homme qui valait 3 milliards	11559 Le Bon, la Brute et le Truand	11575 Titi et Grosminet
11524 La voix des sages	11590 Urgences	11560 Midnight express	12691 Les chevaliers du Zodiaque

11231	11040	11314
11220	11437	11171
11042	11368	11225
11399	11410	11164
11433	11408	11342
11300	11400	11411
11173	11409	11125
11331	11192	11327
11128	11022	11116
11407	11161	11230
11038	11412	11158
11169	11168	11174
11159	11273	11033
11006	11224	11405
11370	11008	11451
11051	11350	11155
11222	11346	11111
11333	11293	11280
11452	11130	11120



Télécharge en **exclusivité** le logo GEN4 ! Gen4 11043

Gen4 PC CD-Rom

Tu peux aussi télécharger par SMS !

(5 SMS maximum)

1 - Envoie : SONNERIE au 61321 — 2 - Suis les instructions





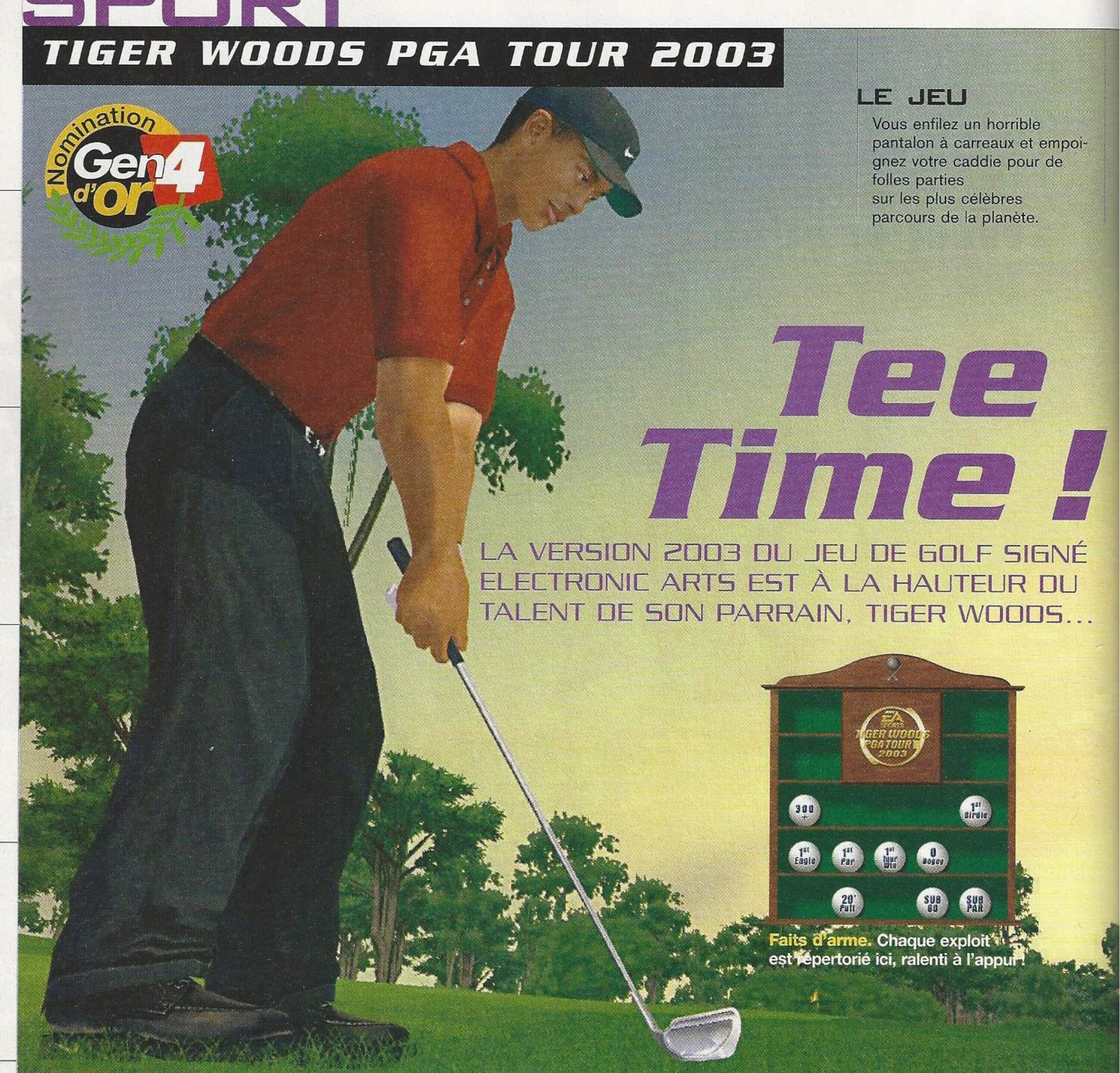



1 - Envoie : LOGO au 61321 — 2 - Suis les instructions






TIGER WOODS PGA TOUR 2003



Faits d'arme. Chaque exploit est répertorié ici, ralenti à l'appui !

LE JEU

Vous enfilez un horrible pantalon à carreaux et empoignez votre caddie pour de folles parties sur les plus célèbres parcours de la planète.

Tee Time !

LA VERSION 2003 DU JEU DE GOLF SIGNÉ ELECTRONIC ARTS EST À LA HAUTEUR DU TALENT DE SON PARRAIN, TIGER WOODS...

Quel plaisir peut-on bien ressentir à marcher des heures et des heures au milieu de forêts et de plans d'eau ? Qu'il vente, qu'il pleuve, qu'il neige même ! Et tout ça pour taper dans une balle blanche plus petite qu'un œuf... Comme beaucoup, cette question vous a certainement traversé l'esprit un jour. Au point de songer sérieusement à vous y mettre, histoire de voir. Seulement, il faut aussi enfiler un de ces horribles pantalons à carreaux. Et pour ça, il faut être sacrément motivé.

Electronic Arts a pensé à vous ! Grâce à sa simulation de golf, plus besoin de quitter votre jogging troué de partout, ni d'user vos vieilles baskets au cours d'interminables marches. Vous pouvez désormais arpenter les plus beaux parcours du monde sans quitter votre fauteuil, et rivaliser avec Tiger Woods, le meilleur golfeur de tous les temps, sans débourser une fortune en clubs (au moins une douzaine, c'est la ruine !), en balles (c'est dingue ce qu'on peut en perdre...) ou en ignobles polos.

Fort de ses licences (Tiger Woods et PGA Tour), EA Sports vous a concocté un soft exceptionnel, d'une qualité graphique sans précédent (avec des persos en 3D, contrairement à Links) et d'un réalisme à couper le souffle. Faire "swinguer" la souris demande une précision chirurgicale. Du coup, réussir de beaux coups procure des sensations incroyables. Ce n'est pas Loïc qui dira le contraire. Lui qui n'avait jamais joué à une simu de ce genre s'y est adonné pendant des heures, renversant à peu près tout ce qui se trouvait sur son bureau (gobelets, canettes...), avant d'abandonner quand les archives de Léo, empilées sur le bureau d'en face, ont fini imbibées de jus d'orange.

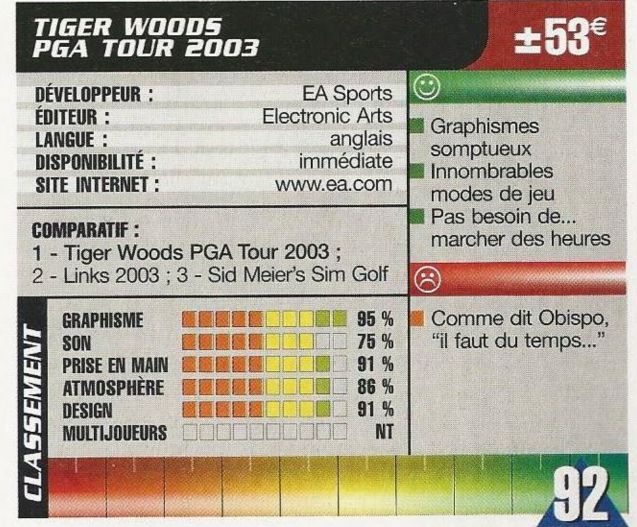
Si Loïc a été séduit, ce titre est donc un must. Le mode Carrière s'avère passionnant à plus d'un titre. Vous créez votre perso et devez relever divers défis (drive, approche, putting...), remporter des tournois (seul ou en duo). Tout ça pour gagner de l'argent ! Réaliste, non ? Après tout, le golf est un sport de "friqués". Chaque dollar

1 Parcours.
Ils sont tous somptueux, bien distincts et très fidèles.
2 Cinématiques.
A chaque joli coup réalisé, votre perso exprime sa joie.
3 Météo.
Parfois, le temps se gâte : brouillard, pluie, vent...

a Caddy book.
Prenez des notes et consultez-les par la suite.
b Saint Andrews.
Le très difficile parcours écossais est bel et bien là.
c Sans faute.
Pas mal, non ? 28 coups sous le par en 4 tours !
d Role Playing Golf.
Upgradez votre perso comme dans un RPG !

gagné vous permettra de prendre des cours ou, comme dans un jeu de rôle, d'upgrader vos persos selon plusieurs critères (puissance, précision, récupération, putt...). Et pour changer de statut (amateur, pro, champion...), il vous faudra non seulement gonfler à bloc votre joueur, mais aussi remporter un grand tournoi, sur quatre rounds de 18 trous. **Si, au début, "mère nature" sera avec vous,** histoire que vous vous fassiez la main dans de bonnes conditions, les éléments se déchaîneront par la suite. Parfois, vous devrez jouer sous la pluie, alors que le vent souffle à plus de 50 km/h et que le brouillard vous empêche de voir le drapeau. Le rendu graphique est sublime. Quant à la difficulté, elle se corse et l'intérêt augmente considérablement. Bref, EA Sports livre une partition sans aucune fausse note. **Ajoutez un éditeur de parcours et un mode Online** qui, une fois en service, vous permettra de défier les Ricains, et vous obtenez le meilleur jeu de golf de l'histoire. Rien que ça !

Socrates



TIGER WOODS PGA TOUR 2003 ±53€

DÉVELOPPEUR :	EA Sports
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.ea.com

COMPARATIF :
1 - Tiger Woods PGA Tour 2003 ;
2 - Links 2003 ; 3 - Sid Meier's Sim Golf

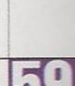
☺
- Graphismes somptueux
- Innombrables modes de jeu
- Pas besoin de... marcher des heures

☹
- Comme dit Obispo, "il faut du temps..."

CLASSEMENT

GRAPHISME	95 %
SON	75 %
PRISE EN MAIN	91 %
ATMOSPHÈRE	86 %
DESIGN	91 %
MULTIJOUEURS	NT

92



ANARCHY ONLINE : NOTUM WARS

LE JEU

Vous êtes dans le monde de Rubi-Ka et allez devoir vous trouver une bonne guilde pour survivre, voire pour prendre le pouvoir.

1 Système. Si le contrôleur est détruit, les tourelles annexes sautent aussi.
2 Inégalité. Attaquer une guilde qui combat sur son terrain, c'est partir avec un désavantage.
3 Réseau. Les bâtiments sont reliés par des lasers qui délimitent le territoire protégé.
4 Interface. Le menu de création des personnages a été rénové.

Tower attack !

PREMIÈRE MODIFICATION D'ANARCHY ONLINE, NOTUM WARS REMET AU GOÛT DU JOUR CE QUE L'ÉQUIPE AVAIT LAISSÉ DE CÔTÉ

Avez-vous essayé AO récemment ? C'est la phrase clef que l'on peut lire sur les boîtes de la nouvelle édition du jeu. Conscient des énormes lacunes et problèmes que son MMORPG a pu connaître, Funcom a travaillé d'arrache-pied afin d'y remédier. En effet, Notum Wars va enfin permettre à ceux que la chasse aux monstres ne passionnait pas particulièrement d'endosser un rôle un peu plus gratifiant.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, NW n'est pas à proprement parler une extension. Il s'agit plutôt d'un "*booster pack*", ou si vous préférez, d'une amélioration générale. En fait, cet achat se justifie si vous jouez déjà à AO ou si vous prévoyez de vous y mettre. En effet, l'élément communautaire prend ici toute son importance via les Organisations de joueurs, autrement appelées les Guildes.

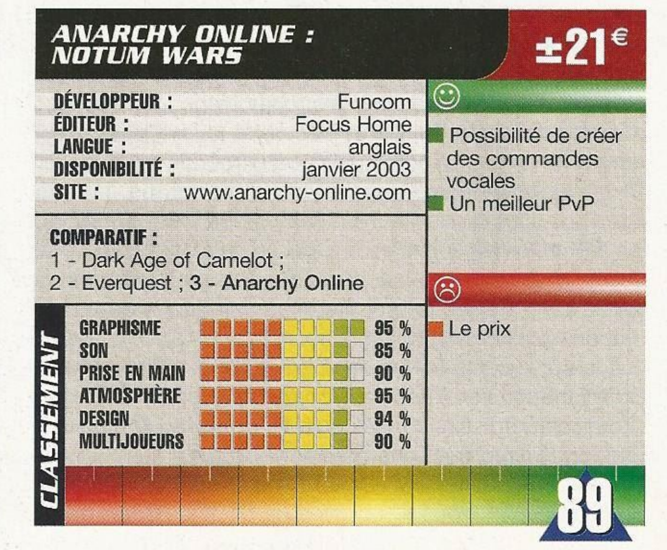
Ces dernières bénéficient toujours de l'immense terrain que représente Rubi-Ka. Mais cette fois, elles doivent en prendre le contrôle en se livrant des batailles sans merci. De véritables structures sont donc mises à la disposition des joueurs pour installer leur empire. Elles prennent la forme de tours, aux multiples fonctions, que les avatars disposent sur le champ de bataille, délimitant leur territoire.

Elle peuvent aussi bien servir à défendre (en envoyant des lasers à ceux qui ne sont pas catalogués comme "Amis"), qu'à donner des bonus de compétences aux alliés qui chassent à proximité (très utile, même contre les monstres) ou à effectuer des actions précises sur l'ennemi, comme découvrir un adversaire qui se balade "en invisible".

L'intérêt est évidemment de prendre le contrôle des points stratégiques du jeu, représentés par les meilleures zones à XP. A terme, cela pourrait même inciter les guildes à s'établir de façon permanente, ce qui confèrerait à AO la dimension sociale et l'identité tant recherchées.

Bref, il y aura de quoi redonner un peu d'entrain aux joueurs qui commençaient à s'ennuyer. Il s'avérait hasardeux de prétendre qu'affublé de cette mouture, AO pourrait rivaliser avec la nouvelle génération de MMORPG, menée par Star Wars Galaxies. Mais force est de constater que Funcom fait le maximum pour permettre à ses joueurs de vivre de nouvelles expériences.

Loïc Claveau



ANARCHY ONLINE : NOTUM WARS — ±21€

DÉVELOPPEUR :	Funcom
ÉDITEUR :	Focus Home
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	janvier 2003
SITE :	www.anarchy-online.com

COMPARATIF :
1 - Dark Age of Camelot ;
2 - Everquest ; 3 - Anarchy Online

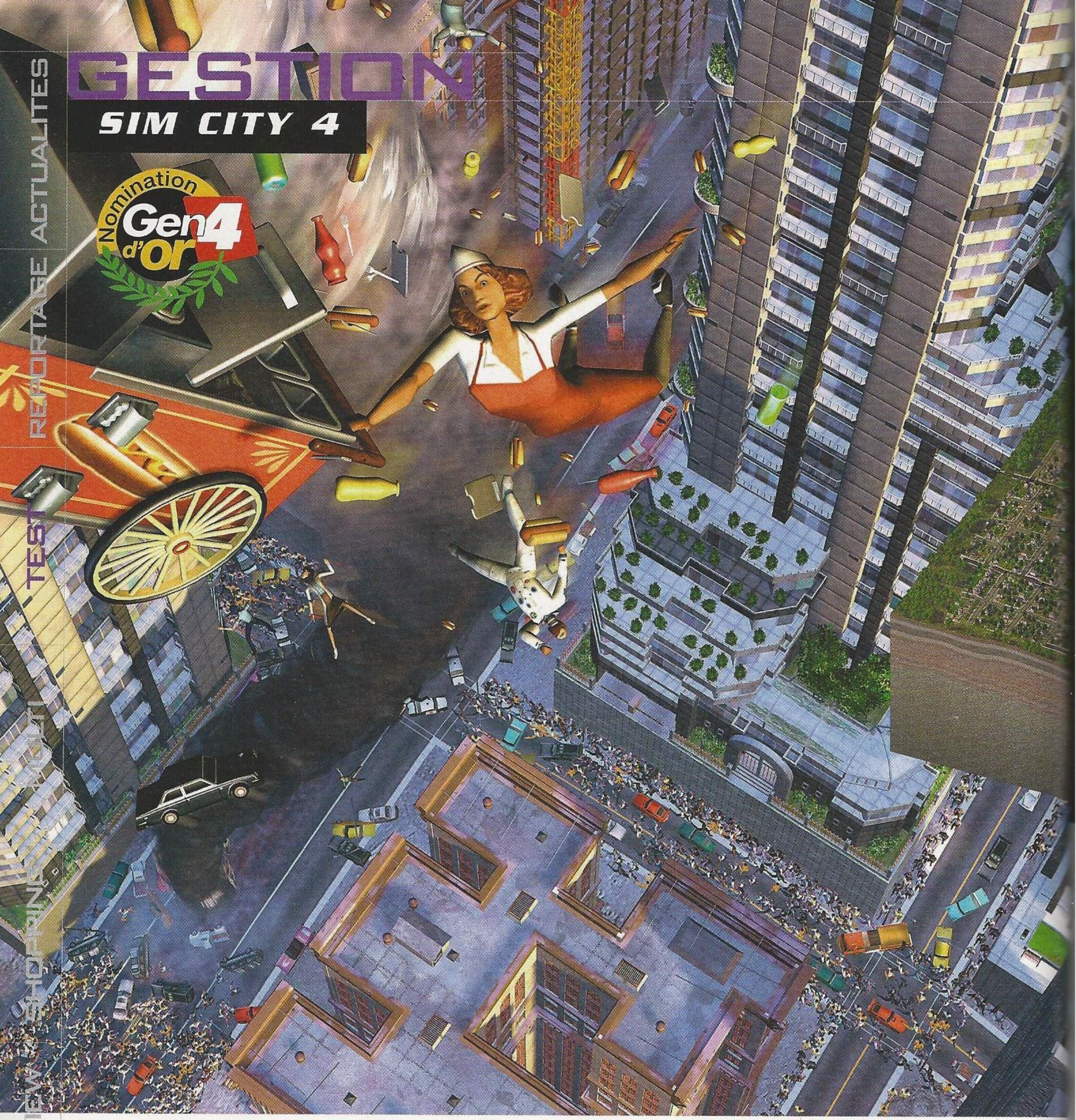
Points positifs :
- Possibilité de créer des commandes vocales
- Un meilleur PvP

Points négatifs :
- Le prix

CLASSEMENT

GRAPHISME	95 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	95 %
DESIGN	94 %
MULTIJOUEURS	90 %

89



Légende urbaine

LE JEU
Vous gérez de A à Z une série de villes mitoyennes, et devrez décider du nombre de profs dans une classe, des mesures anti-tabac, de la mise en service de métros...

UNE NOUVELLE VERSION DE SIM CITY, C'EST UNE PAGE DE L' HISTOIRE DES JEUX VIDÉO QUI SE TOURNE... MAIS SURTOUT UNE NOUVELLE QUI S'ANNONCE ! ET ELLE S'AVÈRE ASSEZ CONSISTANTE POUR NOUS TENIR EN HALEINE DE NOMBREUSES ANNÉES...



Jamais un Sim City n'aura autant innové. A peine la partie est-elle commencée que, cette fois, il vous faut choisir une région, et non plus la carte d'une ville. Ensuite, une zone, qui constituera votre ville de départ. La partie que vous allez jouer sera assez similaire à ce que vous avez sans doute déjà fait dans Sim City 3000.

Will Wright, le concepteur du jeu, possède une perception de l'urbanisme réaliste. Il divise les quartiers d'une ville en trois zones (résidentielles, commerciales et industrielles). A vous de trouver l'alchimie parfaite, l'équilibre entre habitants, consommateurs et travailleurs. Et surtout, ne perdez pas de vue que votre citoyen lambda est également un consommateur, et qu'il travaille. Tout dépend de l'heure !

Cette première phase est assez simple, et on trouve vite l'équilibre. En se contentant de si peu exploiter les ressources du jeu, ce n'est pas bien brillant. Le quartier ne "décolle" pas ! Mais en ajoutant des écoles, une clinique et tout un tas de structures qui satisferont aux besoins élémentaires de vos habitants, vous serez adoré des foules et "débloquerez", entre autres, la maison du maire, symbole de la reconnaissance de vos électeurs.

VOS SIMS SERONT DE PRÉCIEUX... INFORMATEURS !

Jusque-là, pas de grands bouleversements. Quoique. Par moments, l'impression de se battre contre des moulins nous gagne. On a beau offrir aux jeunes une piste de skate, un terrain de foot ou un site d'essai nucléaires, le quartier n'évolue pas plus que ça. Parfois les gens partent. Les zones commerciales régressent et les industries tombent en ruine. Il manque quelque chose. Oui, mais quoi ? C'est à vous de le découvrir. A moins d'envoyer un espion...

Par l'intermédiaire des Sims, un des vôtres par exemple (téléporté comme par magie dans le répertoire d'installation), vous pourrez creuser le dossier à l'aide d'un précieux informateur. Placez-le dans une maison et il vous donnera son avis sur ce qui l'entoure, ses attentes et ses motifs d'insatisfaction. Ainsi, en examinant chaque maison, on recueille une multitude d'informations (installation électrique, distribution d'eau...). Le Sim expliquera qu'il a besoin de voir un toubib mais qu'aucune clinique ne se trouve à proximité.

Le lien entre les Sims et Sim City est établi. Mais il faut bien admettre que, pour le moment, la révolution n'est pas encore en marche. Alors voilà, quand on en a un peu marre de la ville dans laquelle on se trouve, on revient sur la carte de la région. Tiens donc ! Les modifications urbaines effectuées sont apparentes. Passons à une autre zone ! On

GESTION

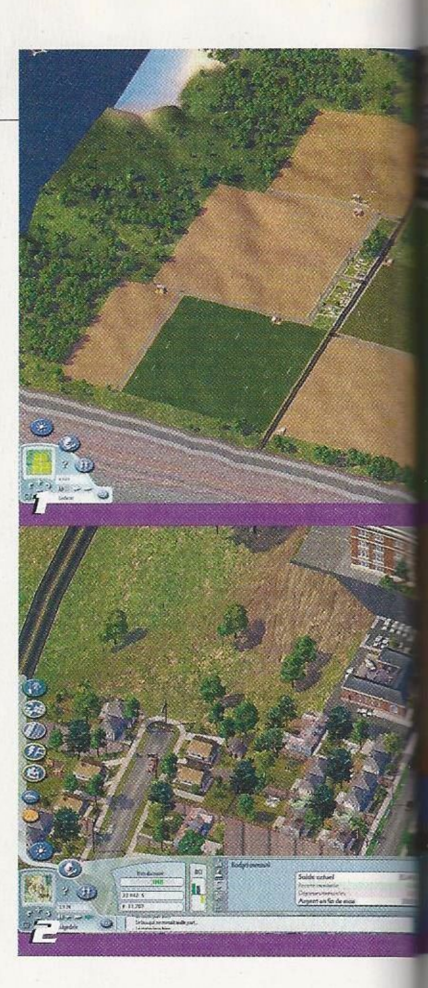
SIM CITY 4

s'installe, on recommence, tel Sisyphe, et on se demande un peu où est l'intérêt. Après des heures de jeu, on comprend…

Chaque zone de la région va se spécialiser dans un domaine d'activité. On peut relier chacune des cartes entre elles, par tous les moyens possibles : autoroutes (indispensables), canalisations… Il faut cependant faire attention à une chose : le terrain doit être bien nivelé d'une région à l'autre, dès le début du jeu. Sinon, les structures se trouvant sur les bordures d'une carte risquent de prendre un méchant coup dans la tronche.

Des accords peuvent être conclus entre les différentes zones. Et ça peut vite devenir très intéressant. Imaginons qu'un quartier produise beaucoup d'électricité et un autre beaucoup d'eau. Si tout est assez équilibré et qu'ils échangent leurs ressources, ils pourront se développer correctement, et à un prix de revient minime. On trouve plein de petites astuces de ce genre. Jamais un jeu de gestion n'a atteint une telle finesse. Mais il n'est pas évident de tout comprendre tout de suite.

Prenons un autre jeu de gestion, un *"city builder"* comme Emperor, d'Impressions Games. Il est parfois difficile de bâtir une très belle ville. Mais on sait toujours pourquoi une villa n'évolue pas. Dans Sim City, on comprend les règles, à tous les niveaux, mais elles sont beaucoup moins apparentes. Les décisions du maire sont liées aux taux d'équipement, à la pollution, au bien-être général, et à l'harmonie des trois types de zones. On comprend à ce moment-là qu'on ne pourra jamais

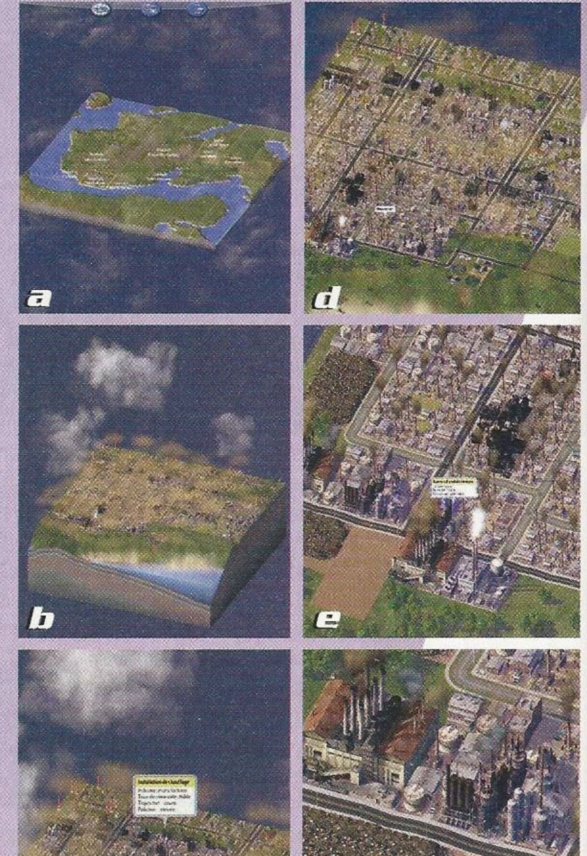


1 Agriculture. Hautement polluante, à cause des nitrates.
2 Relief. Cette nouvelle version permet de construire des bâtiments même sur un relief accidenté.
3 Epuration. Ce bassin améliore la qualité de l'eau. Une structure importante dans les grandes villes. Mieux vaut cependant ne pas vivre à proximité.
4 Eau. Rassurez-vous ! C'est beaucoup moins complexe qu'il n'y paraît.

Travelling avant

Un simple mouvement de la molette de la souris permet de zoomer. La finesse proposée est très impressionnante. Allez, prenons-nous pour Dieu !

a La carte de la région. Pour l'instant, nous ne sommes que dans la sélection de la carte.
b La tête dans les nuages. Ça y est ! Nous sommes dans le jeu. Même s'il est bien sûr impossible de jouer dans ces conditions, cette vue n'est pourtant pas inutile. Sous les nuages, il y a des particules bizarres ressemblant à de la terre.
c Là, on comprend beaucoup mieux. Les particules sont en fait des fumées émanant des usines. Nous sommes sur une carte très industrialisée.
d Des détails apparaissent. Ce n'est pas bien brillant. Des gens habitent au nord de la carte. On distingue des voitures sur les routes.
e Quelle horreur ! Ces deux grandes décharges reçoivent les ordures de l'ensemble des cartes de la région. Qui a signé ce contrat ?
f Ça fourmille de détails. La prochaine étape permettra sans doute de lire les marques dans les dépôts d'ordure. On pourra alors verbaliser les entreprises dont les produits ne sont pas biodégradables !





Résoudre un problème

Grâce à un système de filtres révélant les problèmes, il est possible de remédier à un souci local. Par exemple, les embouteillages...

a Alerte ! Sur cette zone rouge, il y a fréquemment des bouchons. Les gens de ce quartier attendent que vous agissiez.

b Construction. Le filtre disparaît, mais on sait à peu près d'où vient le problème. On installe donc des arrêts de bus.

c Et hop ! Là, on a eu la main lourde sur les arrêts de bus. Mais le problème est résolu. L'idéal serait d'en éliminer quelques-uns.

Le terraforming dans SC4. Un moyen de laisser libre cours à son imagination.

construire la ville parfaite.

Juste un exemple. Vos Sims ont besoin de se nourrir. Ils vont au magasin. La nourriture des boutiques provient des fermes (l'agriculture étant un des nouveaux types de zone industrielle). Le problème, c'est que les fermiers polluent le réseau d'eau, ce qui peut engendrer une certaine insatisfaction. Il faut donc sacrifier quelques cartes, se dire qu'elles seront pourries. Tant pis. Dans le même ordre d'idées, les autoroutes permettent de circuler vite, sans bouchons. Elles permettent aussi de bien développer les zones commerciales. Malheureusement, cela génère de la pollution, laquelle rendra les gens hostiles à certaines zones.

En général, toute structure un peu particulière possède un avantage et un inconvénient. C'est donc une gestion en finesse et, finalement, "urbanistement" réaliste. Un titre exceptionnel, à ne louper sous aucun prétexte. Sauf si on déteste la gestion.

Léo de Urlevan

SIM CITY 4 — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Maxis
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	16 janvier 2003
SITE INTERNET :	http://simcity.ea.com/

COMPARATIF :
1 – Sim City 4 ; 2 – Emperor ;
3 – Sim City 3000

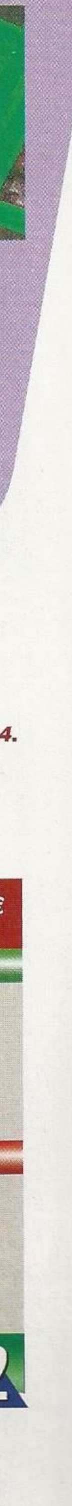
☺
- Région multicartes
- Graphismes fins en zoom maxi
- Cohérence de l'ensemble

☹
- La musique d'ascenseur
- Assez compliqué
- Décrets et monuments limités

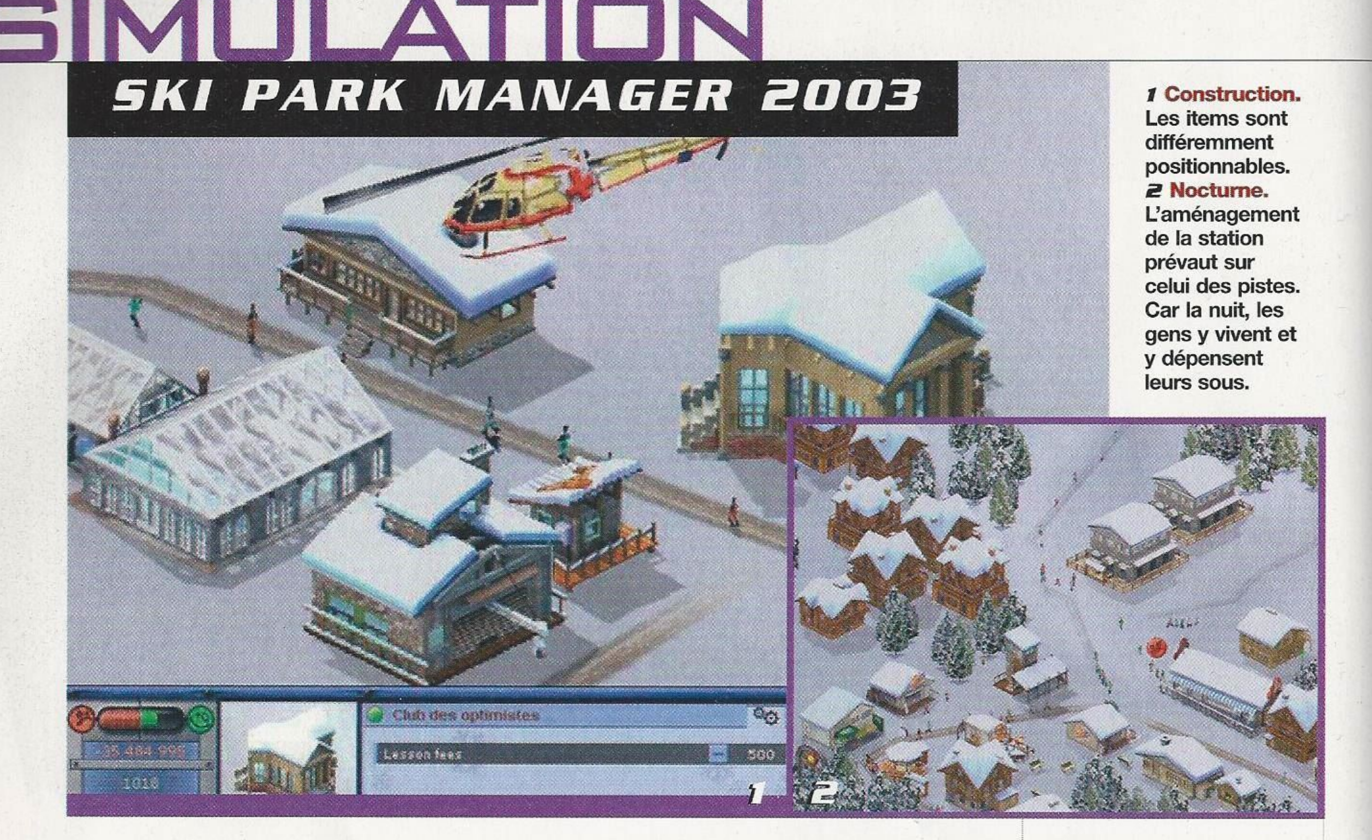
CLASSEMENT

GRAPHISME	94 %
SON	60 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	88 %
MULTIJOUEURS	-

92



SKI PARK MANAGER 2003



1 Construction. Les items sont différemment positionnables.
2 Nocturne. L'aménagement de la station prévaut sur celui des pistes. Car la nuit, les gens y vivent et y dépensent leurs sous.

Hors-saison

APRÈS LA DISPARITION DE LANKHÔR, MICROÏDS NOUS SORT UN SECOND SKI PARK MANAGER...

LE JEU

Vous créez une station de ski et devez baliser les pistes, bâtir diverses infrastructures et embaucher des saisonniers...

Un jeu de gestion, c'est plutôt simple. Dans un premier temps, un aménagement du terrain s'impose. Ensuite, on érige des logements plus ou moins grands. Puis des attractions... et des toilettes. C'est important, les toilettes. Enfin, il faut faire en sorte que les visiteurs dépensent un maximum de fric et ainsi regarder les sous rentrer, confortablement lové dans un fauteuil près du feu.

Comme en pleine forêt amazonienne, les arbres (des sapins en l'occurrence) tombent les uns après les autres. Un peu de place est nécessaire pour bâtir de nouvelles infrastructures, des installations de luxe pour une station de ski prête à concurrencer Avoriaz ou Chamonix.

Une fois le terrain aplani, les pistes balisées, les chalets montés, les toilettes et les tire-fesses mis en service, on regarde des petits bonhommes qui dévorent leurs hot dogs par - 15°. Mais que se passe-t-il ? Ce test, vous l'avez certainement déjà lu il y a quelques mois ? Dans le numéro de mars, non ?

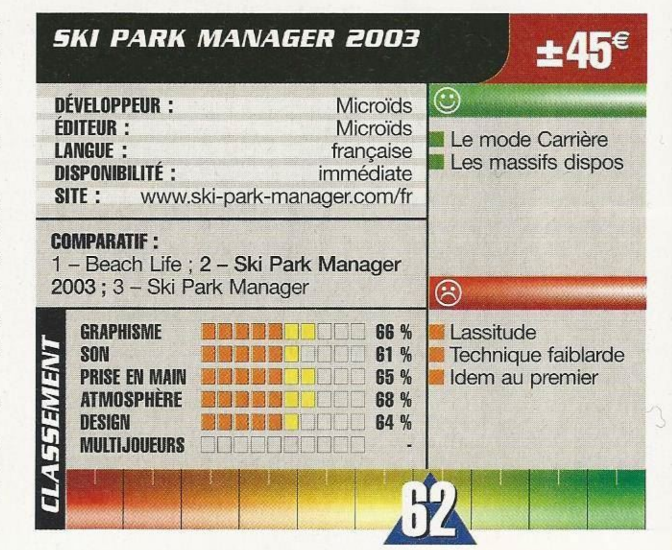
La seconde couche (de neige) signée Microïds ne transpire pas le génie. Résultat : le jeu en tient une belle. La visualisation en 3D promise par Lankhôr est toujours absente. Mêmes décors (à peu de choses près), mêmes bonhommes (identiques en tout point d'ailleurs)... Une désagréable impression de bâclage nous gagne, excusable pour le premier opus, intolérable cette fois-ci.

Ça bogue bien trop souvent pour être honnête. Les outils de construction s'avèrent aussi maniables qu'avant, c'est-à-dire pas du tout. Les graphismes sont désolants, de même que la petite musique. Insupportable ! Quant au zoom, son comportement reste des plus étranges.

Le gameplay ne suit pas non plus. Un mode Carrière est apparu, permettant de se placer sur les plus beaux massifs du monde. Mais il faut se les farcir les uns après les autres, le but ultime étant de gérer Val-d'Isère, la station partenaire. Enfin, si vous ne vous êtes pas lassés avant. Néanmoins, un mode libre existe et la difficulté est réglable. Chacun devrait y trouver son compte...

Alors que faire ? Rien malheureusement. Si vous avez le premier, patchez-le avec les deux correctifs disponibles depuis Mathusalem. Sinon, achetez-le. Mais comme le ski hors-piste, c'est à vos risques et périls.

Jérôme Firon



SKI PARK MANAGER 2003 — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Microïds
ÉDITEUR :	Microïds
LANGUE :	française
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.ski-park-manager.com/fr

COMPARATIF :
1 – Beach Life ; 2 – **Ski Park Manager 2003** ; 3 – Ski Park Manager

☺
- Le mode Carrière
- Les massifs dispos

☹
- Lassitude
- Technique faiblarde
- Idem au premier

CLASSEMENT

GRAPHISME	66 %
SON	61 %
PRISE EN MAIN	65 %
ATMOSPHÈRE	68 %
DESIGN	64 %
MULTIJOUEURS	-

62

STRATEGIE

BATTLE REALMS : WINTER OF THE WOLF

LE JEU

Vous dirigez un clan vers son indépendance. De nouvelles missions, de nouveaux héros pour un classique du genre.

***1* Le clan Lotus.** Ses unités s'avèrent d'une redoutable efficacité. Fort heureusement, elles sont disponibles dans le mode Multijoueurs.
***2* Encore plus méchant.** Pas de répit avec cet add-on. Le niveau de l'ordinateur a encore grimpé et il va falloir sortir les griffes.

Un add-on saisonnier

DANS L'OMBRE DE WARCRAFT 3 SE CACHE UN TRÈS BON TITRE D'UBISOFT : BATTLE REALMS. UN AN APRÈS, VOICI UN ADD-ON BIEN SENTI !

Sept années se sont écoulées depuis les événements du jeu originel. En tant que Grayback, leader du Wolf Clan, votre première mission consistera à vous affranchir, vous et votre race, de l'esclavage. Le scénario est particulièrement bien pensé, profond, et on s'implique très vite dans l'histoire. Le Lotus Clan, le Serpent Clan... Autant d'ennemis à neutraliser pour apporter la paix à votre peuple.

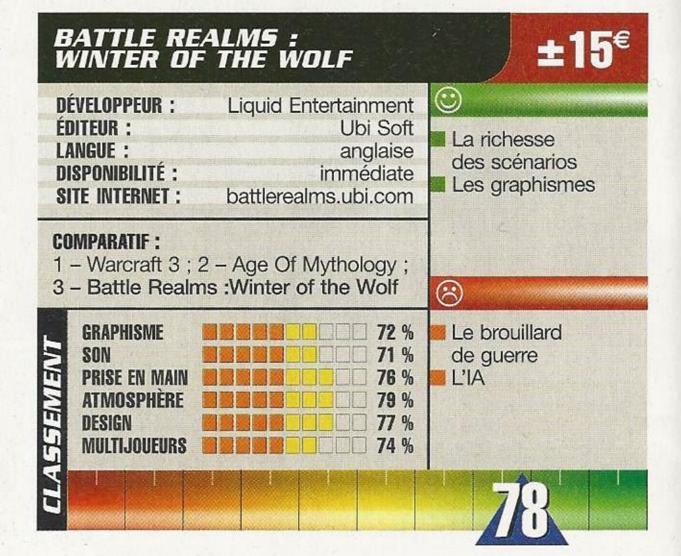
Battle Realms était et reste quasiment intouchable au niveau de son gameplay. Les missions se chargent très rapidement, l'interface est simple et complète. Quant à l'intelligence artificielle, elle est presque trop performante, car lorsqu'on affronte un nombre d'ennemis important, il est souvent difficile d'en venir à bout. Enfin, le brouillard de guerre sera sans doute un peu trop épais pour la plupart des joueurs.

Rien de grave, car le jeu est si riche qu'on ne s'ennuie jamais. Les missions s'enchaînent logiquement, et l'évolution des personnages est très prenante. Pas beaucoup de place pour le micromanagement : ici, c'est l'action qui prime. Ainsi, de nouvelles unités, comme celles des Diggers, font leur apparition. Ces dernières permettent de percer les défenses inviolables en passant par en-dessous. Mais vos ennemis ne sont pas en reste…

Si graphiquement, le jeu a un peu vieilli, le cycle jour/nuit et les environnements magnifiques en imposent toujours autant. L'animation est superbe, richement détaillée. De petites cinématiques apparaissent ça et là. Splendides. Les dialogues sont eux aussi au niveau. Résultat : techniquement, Warcraft III se retrouve au top et redevient un sérieux challenger. Le mode Multijoueurs permet d'avoir toutes les nouvelles unités, même celles des ennemis, contrairement au mode Solo.

Bilan : si vous avez le jeu, courez acheter cet add-on de folie. Et si vous avez manqué Battle Realms il y a un an, ne le loupez pas cette fois-ci ! Surtout à ce prix-là...

Jérôme Firon



BATTLE REALMS : WINTER OF THE WOLF — **±15€**

DÉVELOPPEUR :	Liquid Entertainment
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	anglaise
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	battlerealms.ubi.com

COMPARATIF :
1 – Warcraft 3 ; 2 – Age Of Mythology ;
3 – Battle Realms :Winter of the Wolf

☺
- La richesse des scénarios
- Les graphismes

☹
- Le brouillard de guerre
- L'IA

CLASSEMENT

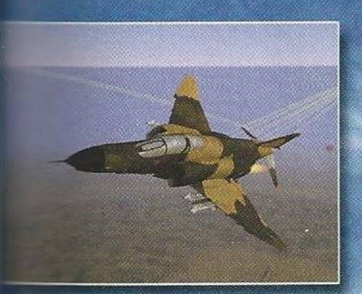
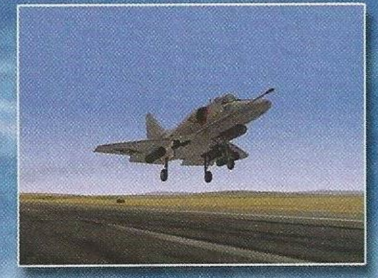
GRAPHISME	72 %
SON	71 %
PRISE EN MAIN	76 %
ATMOSPHÈRE	79 %
DESIGN	77 %
MULTIJOUEURS	74 %

78



Pour avoir la maîtrise du ciel,
il vous faudra être à la hauteur.

Par les designers de Longbow II™ et European Air War™






www.thirdwire.com

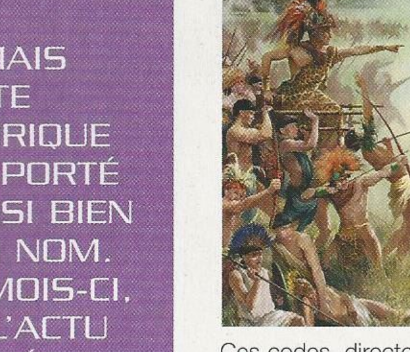







ACTUCES

JAMAIS CETTE RUBRIQUE N'A PORTÉ AUSSI BIEN SON NOM. CE MOIS-CI, DE L'ACTU PÊCHÉE CHEZ L'ÉDITEUR, COMME AMERICAN CONQUEST, OU DES ASTUCES CRÉES PAR NOS SOINS, COMME JAMES BOND. ALORS, ON LANCE LA MODE DES CHEATS CODES EXCLUSIFS ? ON VA ESSAYER DE CONTINUER DANS CETTE VOIE LES PROCHAINS MOIS...



American Conquest

Entrez les **codes** suivants après avoir appuyé sur **Entrée** :

babki	50 000 unités dans chaque ressource
qwe	Pour voir toute la carte
VICTORY	Victoire

Ces codes, directement importés d'Ukraine, nous ont été aimablement communiqués par Oleg de GSC. Vous les avez avant tout le monde. Merci à GSC !
Testé sur la VF



Battlefield 1942

Ouvrez la console et saisissez le code **aiCheats.code** pour activer le cheat mode. Entrez ensuite ces différents **codes** :

Jonathan.Gustavsson	Tue les "Bots" provisoirement
Tobias.Karlsson	Invincibilité

Harry Potter et la chambre des secrets

Tapez ces **codes** en respectant les majuscules, **à une vitesse régulière** :



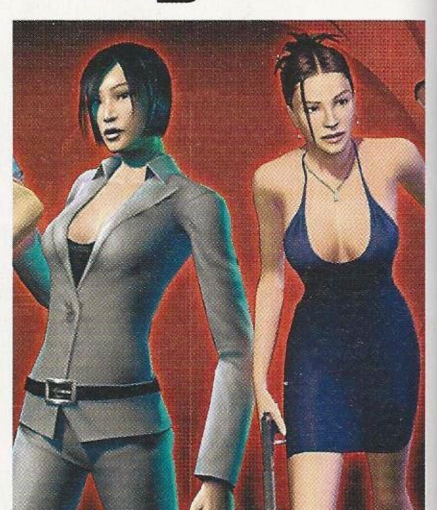
HarryGetsFullHealth	Barre de vie au maximum
HarrySuperJump	Super saut
HarryNormalJump	Sauts normaux
HarryTriggerCheat	15 dragées « surprise »
HarryKoresh	Invincibilité
HarrySuperKoresh	Invisibilité
HarryKorWalk	Silencieux
HarryWantMama (ou Ugoringt)	Incarner Ron ou Rogue

Testé sur la VF

James Bond 007 : Nightfire

Quelques manipulations sont nécessaires avant d'utiliser ces codes. Commencez par **créer un fichier texte** (avec notepad par exemple) et entrez ces deux lignes : **sv_cheats 1 console 1**
Sauvegardez le fichier dans le dossier **C:\Program Files\EA Games\Nightfire\Bond** sous le nom de **autoexec.cfg**. Pendant le jeu, appuyez sur ² (sous la touche Escape) et entrez les **codes** suivants :

God	Invincibilité
Noclip	Mode passe-murailles
Notarget	Invisibilité
Fly	Permet de voler
Impulse 101	Toutes les armes et toutes les munitions



Le problème est de sortir de la console et d'avoir la main ! Vous pouvez alors faire une **sauvegarde rapide (F5)** et un **chargement rapide (F9)**. Et voilà, une actuce made in *Gen4* ! C'est ça, la puissance intellectuelle.
Testé sur la VF

REPLAY

TOUTE L'ACTU DU JEU VIDÉO



REPLAY

Le vendredi à 20h15

Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM ou 08 92 68 22 66 (0,337euro/mn)

MCM disponible sur 

0 810 711 711 (0,03 euro/mn) www.upcfrance.com

 lagardere active

0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org

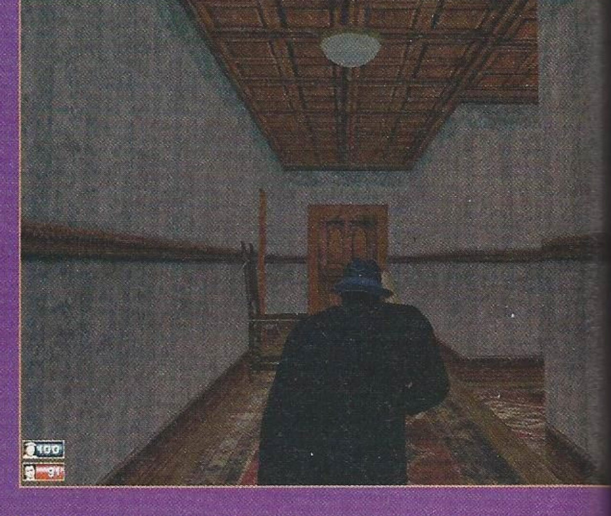
VOICI LA SUITE TANT ATTENDUE DE LA SOLUTION. COMME LA DERNIÈRE FOIS, ON DÉFINIT LES GRANDES LIGNES, MAIS ON FOURNIT SURTOUT LA PETITE ASTUCE, LE TRUC ULTIME QUI FERA TOUTE LA DIFFÉRENCE ET RENDRA LA MISSION BIEN PLUS SIMPLE. C'EST REPARTI, BANDE DE TRUANDS...

Mafia

The City of Lost Heaven

Seconde partie

Mission 11
Un petit tour chez les riches
Allez chez l'armurier, puis apprenez à ouvrir une nouvelle voiture. Allez chercher Salvatore chez lui, garez-vous au point indiqué sur la carte. Faites-lui ouvrir la porte en bois. Dès que vous aurez de nouveau la main, allez du côté gauche, accroupissez-vous près de la statue et demandez-lui de rester où il se trouve. Avec la batte, assommez le garde qui ne va pas tarder à passer. Tout en restant accroupi, avancez dans le chemin. A droite, une boîte de fusibles, avancez et prenez la première à droite. Allez tout au bout, et assommez le garde dans la construction. Dirigez-vous vers la maison et assommez aussi le garde faisant sa ronde sur le perron. Entrez dans la baraque, dirigez-vous



Mission 11. La discrétion sera votre meilleure arme.

vers la droite et assommez la bonne aussi vite que possible. Revenez chercher Salvatore, et montez à l'étage. En haut de l'escalier, allez vers la droite. Vous trouverez bien vite la salle du coffre. Demandez à votre pote d'ouvrir et prenez les documents. Entre-temps, une cinématique vous informera que du monde revient dans la maison. Il y a vraiment un coup de génie à faire à ce moment de la partie. Plutôt que de ressortir par le chemin déjà emprunté, vous allez sortir de l'autre côté. De la salle du coffre, allez tout droit dans le couloir et descendez. Ouvrez la porte, puis avancez doucement. Il y a peut-être un garde à assommer dans la cuisine. Approchez-vous du grand escalier et dites à Salvatore de rester à cet endroit. Ouvrez la grande porte et approchez discrètement du garde à gauche. Mettez-lui un bon coup sur la tête. Récupérez votre collègue et essayez d'ouvrir la voiture. C'est lui qui s'en chargera et il ne vous restera plus qu'à retourner chez Salieri, après avoir déposé Salvatore chez lui.

Mission 12
Une affaire en or

Allez à l'endroit indiqué sur la carte et entrez dans le parking. Montez deux étages. Avant de parler aux types près du camion, placez un maximum de voitures dans le passage à voitures vers le niveau inférieur. Lorsque vous parlerez aux malfrats, des ennemis arriveront. Tirez sur les bidons pour déclencher des explosions en chaîne. Ne vous approchez pas tant que tout n'a pas explosé. Des renforts ennemis arriveront, mais ils seront gênés par la présence des voitures. Descendez à pied au niveau le plus bas en éliminant tous les gardes et en récupérant des munitions sur les cadavres. A la fin, les ennemis vous auront tendu le même piège, avec deux voitures. Vous pouvez faire exploser un bidon d'essence, derrière une voiture. Pas facile, mais faisable en tirant sous la caisse. Tuez quelques ennemis, puis remontez chercher le camion. Et Filez !

Mission 13
Bon appétit

Emmenez Don au restaurant. Quand l'attaque commence, tuez les deux gardes à droite et sortez par l'arrière. Vous devez faire vite. Tournez à droite. Attention, vous passerez devant une ruelle où il y a peut-être un ennemi. S'il est là, tuez-le et récupérez sa Thompson. Dans ce cas, ne montez pas les escaliers menant à la porte. Attendez que les bandits déboulent et exécutez-en trois ou quatre. Avancez dans le couloir, presque jusqu'à la porte, et montez les escaliers, à l'envers en levant la tête. Exécutez un autre type, puis descendez. Achevez les types dans la rue. S'il n'y a personne dans la ruelle, foncez aux escaliers, exécutez aussi le type là-haut et récupérez sa Thompson. A partir de là, descendez tous les ennemis montant les escaliers. La deuxième partie de la mission est plus tranquille. Vous allez chez Carlo et vous devez le tuer. Descendez l'escalier de secours et tuez tous les types qui pourraient vous en vouloir. Carlo est en sous-vêtements, il doit être votre cible prioritaire. Les ennemis ne sont pas très bien armés et normalement, vous avez une... Thompson !

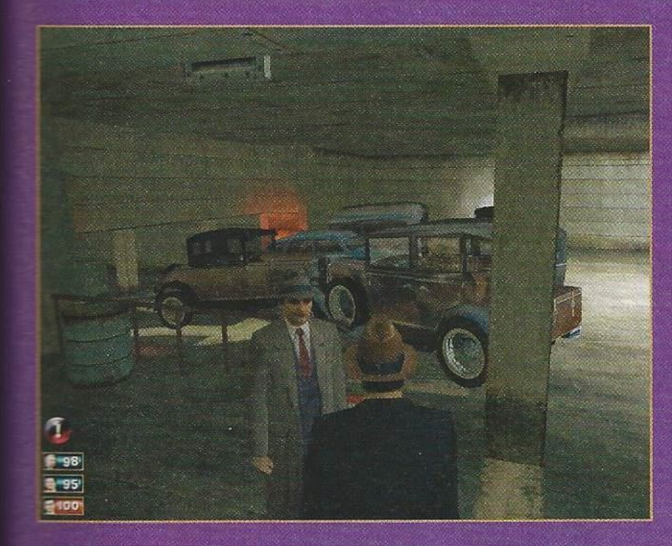


Mission 14
Joyeux anniversaire

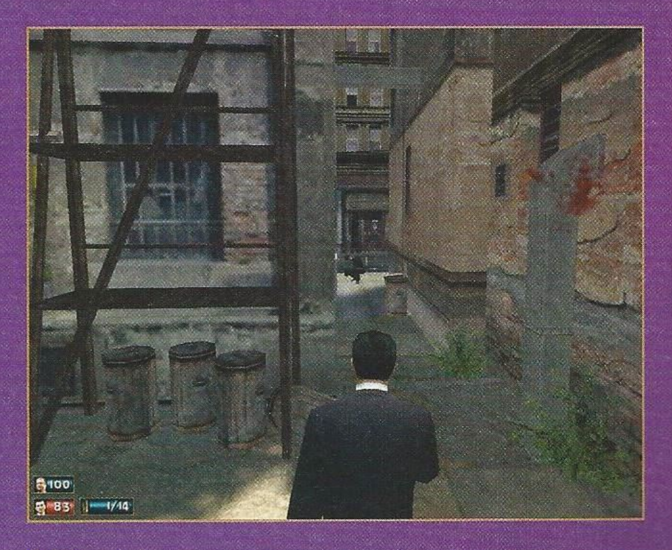
Allez voir Ralphie pour une nouvelle voiture, et rejoignez l'endroit indiqué sur la carte. Inutile d'essayer d'entrer dans le bateau tout de suite. Allez plutôt dans la maison dont la porte est ouverte, allez à droite, descendez. Habillez-vous en marin et vous pourrez passer le service d'ordre. Longez le côté droit du bateau et, derrière la porte du fond, prenez le sceau. Montez sur le pont intermédiaire. Près de la roue qui fait avancer le bateau, à proximité de l'escalier, il y a une porte avec une petite affiche. Essayez de l'ouvrir. Allez voir le marin près de la porte où vous avez trouvé le seau. Il peut se déplacer. Parlez-lui plusieurs fois et il vous donnera la clé. Retournez aux toilettes, nettoyez le vomi et prenez le flingue. Rangez-le ! Là, il y a un petit bug. Sortez de la pièce. Posez le seau. Faites attention à ce que personne ne vous voie. Ressortez l'arme et rangez-la encore. C'est pour activer la cinématique. Allez maintenant sur le pont supérieur. Attention à bien repérer l'endroit où se trouve le hors-bord qui servira à votre évasion. Allez tuer votre cible (attention, tout le monde va se déchaîner, faites vite et visez juste). Puis tirez-vous à bord du hors-bord.

Mission 15
Veinard

Cette mission n'est pas très difficile. Vous tenterez de vous débarrasser de Sergio Morello quatre fois de suite sans succès. Votre rôle est très limité. A la quatrième tentative, vous êtes juste un observateur et vous constatez encore un échec cuisant des hommes



Mission 12. Un feu d'artifice : *"Oh, la belle voiture bleue !"*



Mission 13. L'escalier de secours vous sera d'une grande utilité.

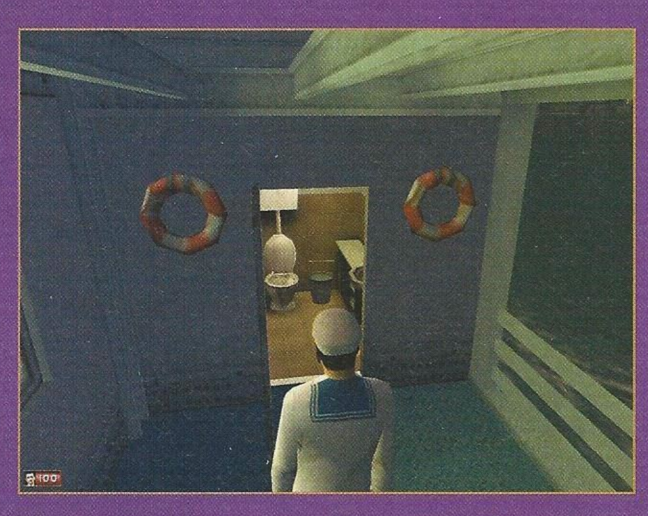
Mafia : The City of Lost Heaven

Deuxième partie

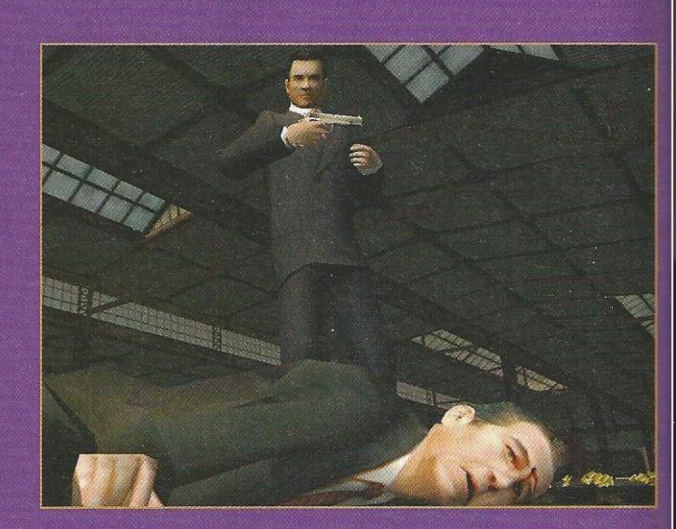
de main de Don. Mais cette fois, il faut prendre la voiture de Morello en chasse. Pas de chance, vous avez un veau. Inutile de tirer sur l'ennemi, contentez-vous de suivre en perdant le moins de temps possible. Arrivé au port, vous deviendrez une cible. Après cette embuscade, quatre hommes vont vous tomber dessus. Récupérez les pétoires. Dirigez-vous vers la droite et éliminez les types derrière les trains, puis ceux que vous rencontrerez en chemin. Les types les plus dangereux sont les snipers, dans les grues. Vous vous en occuperez plus tard. Progressez discrètement, de bâtiment en bâtiment. Après avoir passé les ennemis qui sortent de la voiture, allez de l'autre côté du port et longez le mur à votre gauche. Arrivé au bout, vous tomberez encore sur quelques ennemis. La dernière maison contient un "sniper", très dangereux. Il se trouve en face de deux wagons. Vous reviendrez vers ce petit train tout à l'heure. Après avoir éliminé le tireur, entrez dans la baraque et prenez-lui son fusil. Approchez des grues, doucement, jamais trop à découvert et "snipez" à votre tour les tueurs. Vous devriez être tranquille pour revenir vers le train. Regardez bien les aiguillages. Réglez-les de façon à ce que les wagons soient dirigés vers l'entrepôt devant lequel se trouve la voiture de Morello. Approchez-vous des wagons et retirez la cale du premier. Vous pouvez vous approcher du lieu de l'accident et tirer sur les quatre ou cinq tueurs se trouvant dans le bâtiment. Puis achevez Sergio Morello ! Pas si chanceux que ça finalement. A la fin, vous pouvez faire une mission en temps limité pour Lucas. Attention, avant d'activer la mission, vérifiez bien que vous avez une voiture à quatre places. C'est assez difficile. Vous avez un blessé à l'arrière, alors mieux vaut éviter les chocs. Cependant, il faut aller assez vite.

Mission 16
La crème de la crème

Lorsque vous arrivez au théâtre, Morello est parti. Suivez-le jusqu'à l'aéroport. Une fois que la voiture a des ratés, allez du côté des



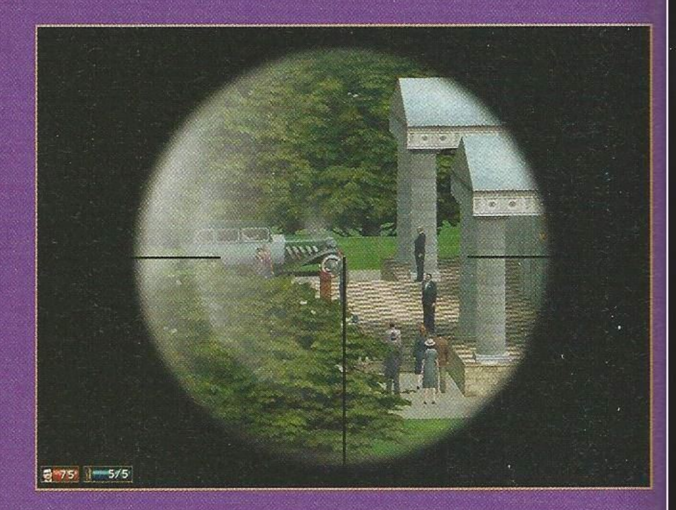
Mission 14. Habillez-vous en marin pour passer inaperçu.



Mission 15. Une balle dans la tête pour un petit *remake*.



Mission 16. Suivez Morello jusqu'à l'aéroport !



Mission 17. Enfin un fusil à lunette ! Ça nous manquait !

Mafia : The City of Lost Heaven

Deuxième partie

pistes et tuez les hommes de main. Vos partenaires arriveront bientôt avec la voiture, réparée. Vous devenez le tireur. Visez les réacteurs. Tranquille… Une fois de plus, Lucas a un petit service à vous demander. Il s'agit de balancer une bagnole à la mer. La principale difficulté consiste à éviter la police. Lorsque vous serez sur la route sinueuse au nord des falaises, dirigez-vous dans la prairie et placez la voiture bien en face de la mer. Volez une autre voiture et poussez la bagnole en bas. Lucas vous indiquera un endroit où voler une nouvelle voiture, mais gare à son propriétaire, qui est armé.

Mission 17 Campagne électorale

Poussez votre voiture jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte. Trouvez un égoutier et tuez-le. Ce n'est pas gratuit : si vous le laissez en vie, il vous posera des problèmes à la fin de la mission. Descendez dans les égouts et sortez par une ouverture un peu plus loin. Le chemin vers le haut de la tour est assez linéaire. Attention, vous devrez tuer plus d'une quinzaine de gars. Voici donc quelques indices. Après votre première rencontre avec quatre types, n'hésitez pas à faire un tour dans le couloir de droite. Tout au fond, il y a deux autres ennemis. Dans la seconde salle où il y a quatre ennemis, soyez sur vos gardes quand vous atteignez l'autre côté, un type surgira par derrière. Après ça, vous pourrez trouver un point de santé, sur la gauche. Et dans les escaliers, le troisième homme est équipé d'un fusil à pompe dévastateur. Ne restez pas en face, soyez mobile. Quand vous êtes en haut, le politicien fait son discours. Equipez-vous du fusil à lunette et n'oubliez pas d'appuyer sur "A" pour passer en mode lunette. Avec cette vision, votre point de repère doit être le haut du trait vertical et non pas les deux lignes horizontales. Ce n'est pas facile mais heureusement, la sauvegarde auto a eu lieu juste avant la porte. Deux balles sont nécessaires. Tirez uniquement lorsqu'il est immobile. Une fois votre méfait accompli, faites demi-tour mais ne revenez pas à votre point de départ. Descendez la longue série d'escaliers jusqu'en bas et tuez les chiens. En remplissant la mission de Lucas, vous récupérerez une excellente voiture, une Lassiter V16.

Mission 18 Relax, Max !

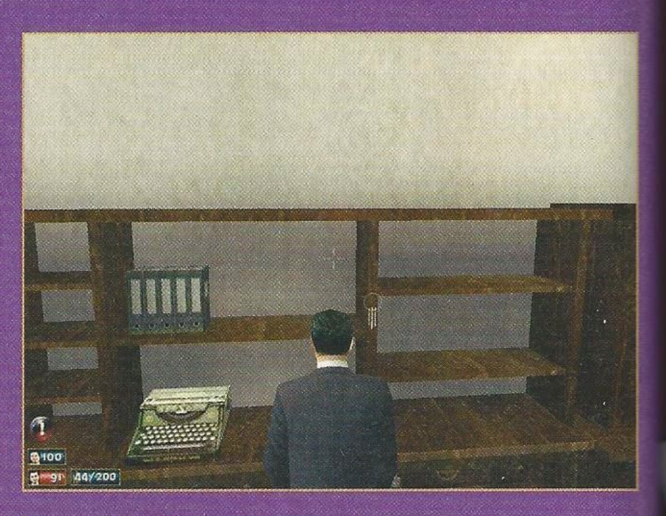
Suivez bien les instructions. Lorsque le camion déchargera la marchandise, laissez faire. Coincez-le plus loin et piquez les papiers du chauffeur après quelques bons coups de poing. Au port, un endroit que vous connaissez, repérez le contremaître qui attend, immobile, à l'entrée d'un entrepôt. Placez le camion devant ce bâtiment. Les caisses de cigare se trouvent derrière lui. Lorsque vous commencez à lui parler, il explique qu'il a besoin d'aller aux toilettes. Placez déjà trois ou quatre boîtes de cigares à l'arrière de la camionnette, très vite. Allez maintenant dans l'allée en face et parlez aux deux ouvriers. Vous commencerez à ranger des caisses. Lorsque c'est fini, le chef arrive et râle, bien sûr. Il reviendra à sa place. Parlez-lui encore. Vous finirez par lui dire qu'il y a un problème vers la gare. Chargez le reste des caisses dans le véhicule et tirez-vous, vite ! A la sortie, vous êtes repéré. Vous êtes alors pris en chasse. Rejoignez vos deux potes à l'endroit indiqué sur la carte. Prenez le fusil à pompe près de la caisse et arrosez les ennemis. Vos deux potes seront d'une efficacité rare. Lorsque c'est fini, montez dans le camion avec Paulie et allez à l'entrepôt.

Mission 19 Au clair de lune

Après les repérages de Paulie, allez chercher l'artillerie à Hoboken Centre. Vous devez avoir : une Thompson (personnellement, j'ai fini les deux dernières missions uniquement avec cette arme), les deux S&W et les deux colts. Passez chez Lucas pour une bonne voiture (la mission est obligatoire et pas trop compliquée). Passons maintenant au cœur



Mission 18. Placez le camion en reculant pour pouvoir charger.



Mission 19. Les clés se trouvent dans le bureau du *"director"*.


Prizee
.com
www.Prizee.com

Mafia : The City of Lost Heaven

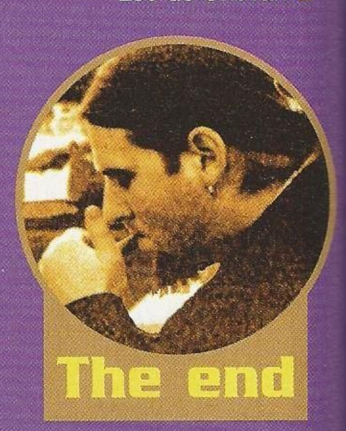
Deuxième partie

du sujet : la banque. Quand vous entrez, foncez vite au fond, équipez-vous de la Thompson, dirigez-vous vers la gauche et prenez les clés. Un garde arrivera par la porte la plus proche. Tuez-le. Revenez voir Paulie et aidez-le à tuer le type de la sécurité qui lui tire dessus. Derrière son cadavre, vous verrez des escaliers. Montez et en haut, débarrassez-vous des deux ennemis. Repérez la porte marquée "director" et entrez. Parlez-lui et prenez les clés. Revenez à l'entrée et allez au fond du couloir. Descendez les escaliers et tuez tous les gardes sur votre chemin (trois). Au bout, le coffre. Revenez vite voir Paulie et mettez les bouts. Il y aura bien sûr une poursuite mais là, il existe un raccourci terrible, une sorte de rue piétonne orientée est-ouest entre votre point de départ et le sud de la rue que vous devez atteindre. Pas de flics, tout va bien.

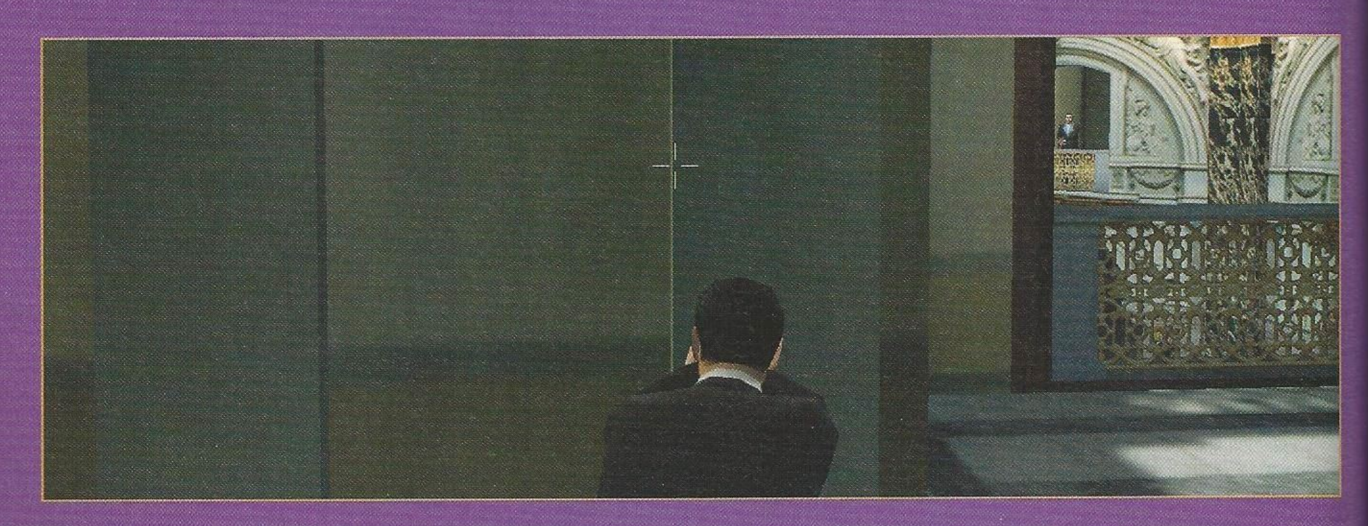
Mission 20
La mort de l'art

Quand vous vous trouvez dans l'appartement de Paulie, sortez en courant et volez une voiture de police. Allez chercher de nouvelles pétoires. Allez ensuite chez Lucas pour une mission très importante. Vous devez suivre une fille (pas de trop près, ne courez pas !). Vous pourrez ensuite vous procurer une Thor 812 (très pratique pour le mode libre circulation). Vous devez absolument avoir des armes pour récupérer la voiture. A l'endroit indiqué sur la carte, il y a des chiens et il faut les abattre. Votre "6 coups" ne suffira sans doute pas. Il faut exploser le cadenas puis tuer chacun des chiens. Une fois la voiture en votre possession, allez au musée. Un des plus beaux niveaux, il faut bien le dire. Sans doute le plus chaud aussi. Une bonne trentaine d'ennemis vous attendent. C'est toujours pareil, assez linéaire, et vous saurez bien vite où se trouvent vos ennemis. Quelques conseils. Avant d'emprunter le grand escalier central, avancez, faites vite demi-tour et courez. Des grenades viennent d'être lâchées. Restez toujours accroupi dans la mission. Vous ne pourrez vous soigner qu'une seule fois. Au premier étage, au niveau des escaliers qui partent à droite et à gauche. Mais une fois encore, attention aux grenades. Fouillez tous les cadavres, justement pour récupérer ces jouets. Comme dans tous les jeux, ce n'est pas facile à utiliser, ça peut nous retomber dessus, alors ça ne doit pas être votre priorité. Une Thompson fait très bien l'affaire. Lorsque vous aurez l'impression d'avoir tout nettoyé au RDC et au premier, entrez dans une des ailes du musée, au premier étage. Avancez toujours accroupi et parcourez toutes les salles. Ils sont facilement une douzaine. Lorsque tout sera nettoyé, montez les escaliers situés à proximité du kit de survie que vous avez trouvé. Sam est là et c'est une armée à lui tout seul. Lorsque le niveau commence, il est en face. Ne bougez pas trop, restez comme sur la photo. Parfois Sam se retourne. A ce moment-là, il faut lui vider le chargeur d'un colt ou d'un S&W dans la tronche puis se remettre dans une position plus protégée. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il s'enfuie. Faites le tour de la salle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous verrez des traces de sang. Suivez-les et soyez mobile. La Thompson en main. Visez juste. Il va arriver. Il faut encore le mitrailler un petit peu et c'est la fin. Sans doute la plus belle fin d'un jeu vidéo. Au niveau narratif. Mais pas seulement. Maintenant le deuxième mode libre circulation est ouvert, avec de nouvelles missions (certains PNJ agitent les bras en l'air) et vous avez votre propre petite maison, référence à la fin du jeu. Le spectacle continue...

Léo de Urlevan

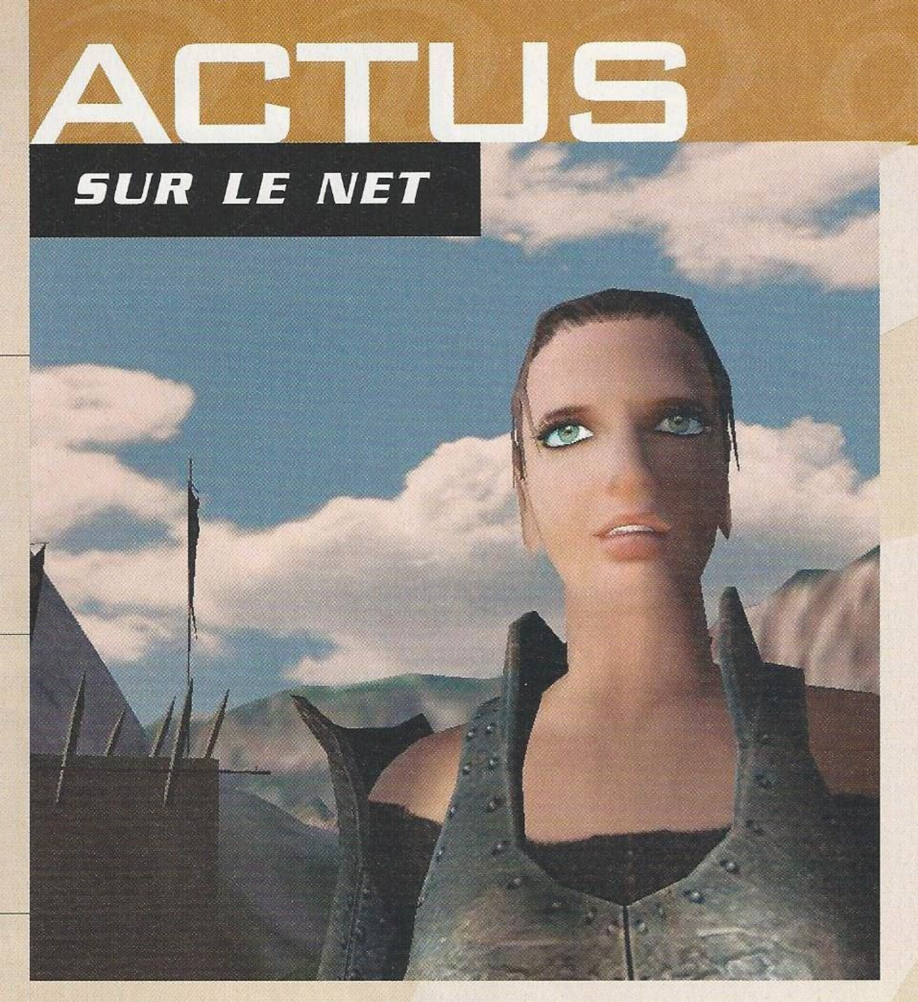


The end



Mission 20. Sans doute la plus belle fin d'un jeu vidéo. Et pas seulement du point de vue narratif !

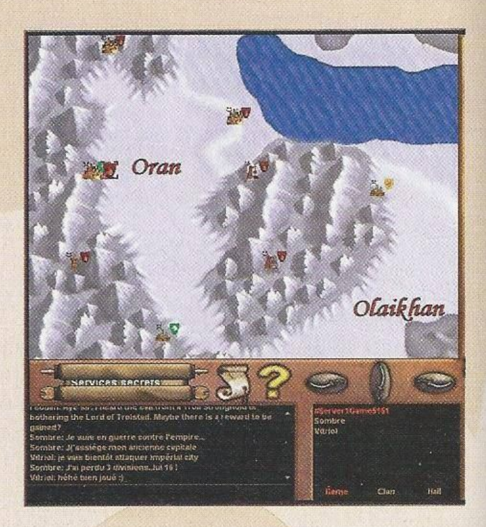
ACTUS
SUR LE NET



En provenance des îles...

Non, l'île de la Réunion n'est pas qu'une destination vouée au farniente. Elle abrite aussi un studio de création francophone, Npcube, qui développe un MMORPG médiéval fantastique. Dark and Light (www.darkandlight.com), ainsi dénommé d'après les deux peuples qui s'y affrontent pour affirmer la supériorité de leur magie, va bientôt entrer en bêta test. Sur le papier, les caractéristiques s'annoncent grandioses, avec un système PvP, basé sur un code d'honneur ayant pour but de contrôler le territoire, et un gameplay récompensant le combat et le commerce. Aux vues des *screenshots*, le côté technique ne semble pas non plus délaissé. Un moteur 3D gère les graphismes hallucinants d'un monde immense et sans zones. Espérons donc qu'il tiendra ses promesses.

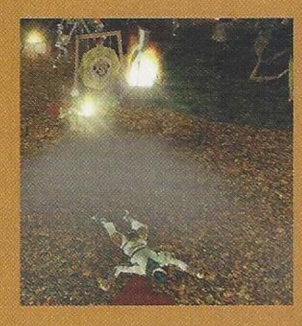
THE concours !



Le mois de janvier sera l'occasion pour vous, chers lecteurs, de participer à un concours organisé par Alchemic Dreams et Gamalocus, en collaboration avec *Gen4* et son site Internet. Le sujet est Call of the Warlord, un jeu de stratégie en tour par tour dont les parties se déroulent sur une période définie. Pour y jouer, rien d'autre n'est nécessaire qu'une version d'Internet Explorer 5.5 ou supérieure, et 50 Mo de disque dur. De nombreux lots sont à gagner : des comptes COTW (d'une valeur allant jusqu'à 50 $ US), des dessins dédicacés par les artistes ayant illustré le jeu, des artefacts pour donner encore plus de puissance à votre famille, ainsi qu'un artefact unique et exclusif qui vous dotera d'immenses pouvoirs. Alors, rendez-vous sur le site *Gen4* pour plus de précisions !

L'aventure continue !

The Fields of Battle, premier épisode de Witch's Wake et dernier-né des modules de Bioware pour son jeu de rôle Neverwinter Nights, est enfin disponible gratuitement sur le site officiel. Il devrait garantir quelques heures de jeu supplémentaires.



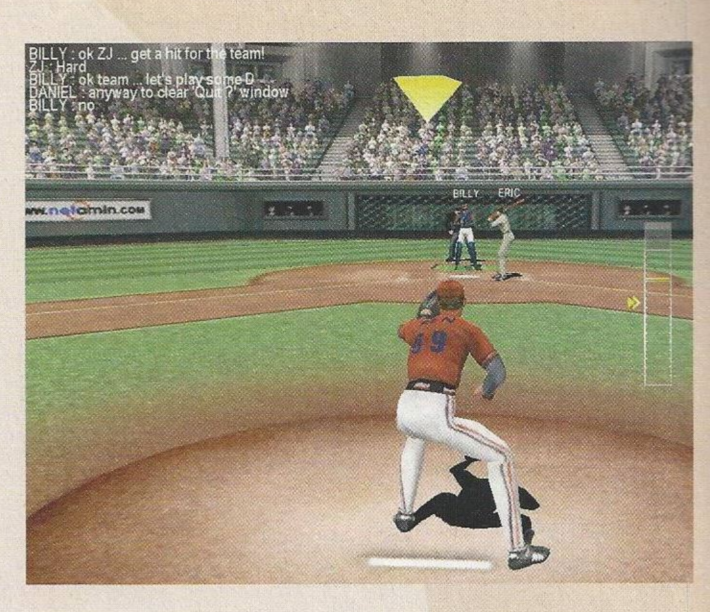
Sang neuf

Le MMORPG/FPS Purge online (www.purgeonline.net) entre dans sa 5e phase de bêta test. Il suffit de s'inscrire sur le site afin d'avoir une chance d'y participer.



Baseball Online

Après les RPG, c'est au tour des jeux de sport d'être cuisinés à la sauce *online*. Les premiers sont les plus populaires aux States, à l'instar d'Ultimate Baseball Online (ultimatebaseballonline.com). Pour le moment, seule la démo est disponible, et elle ne vous propose que de mesurer vos scores de batteur avec ceux des autres joueurs, ainsi qu'un affrontement un contre un, le vainqueur étant celui qui accomplit le plus de Home Run. Mais dans un futur proche, le jeu permettra à une pléiade d'internautes de participer à une véritable League, en s'inscrivant dans une des équipes qui concourra pour le titre. Concernant l'ambiance, les premières impressions sont plutôt bonnes : la réalisation graphique est de qualité, et l'esprit du jeu semble respecté. Reste à savoir ce que ça donnera au niveau du "*lag*" lorsque de nombreux joueurs seront connectés simultanément.



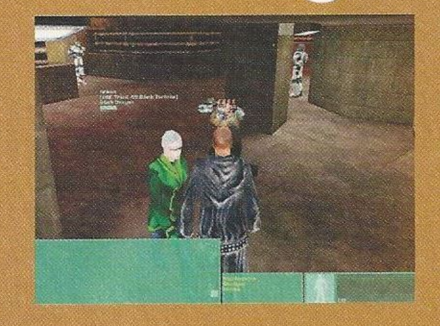
L'après DAOC

Non content d'assurer le suivi de Dark Age of Camelot pour la France, GOA poursuit son voyage vers de nouveaux horizons en prenant sous son aile un autre jeu massivement multijoueurs. Ce nouveau venu intitulé Ryzom (ryzom-europe.goa.com) prend place dans un univers de Science-Fantasy, et s'inspire de romans tels que *Dune*, de Frank Herbert, ou encore des écrits d'Isaac Asimov. Il innove avec plusieurs niveaux de développement : un accomplissement personnel, un accomplissement en groupe, et un autre au niveau Civilisation, lequel est affilié à un système politique permettant le contrôle de l'évolution de son peuple. Ryzom joue aussi la carte de la beauté graphique et sonore dont l'ambiance et le style devraient se démarquer des productions actuelles. Le bêta test devrait débuter ce printemps, avec une sortie prévue fin 2003.

Folie meurtrière

Depuis son ouverture début décembre, Camelann, le serveur PvP de DAOC Europe, affiche complet.Reste à savoir si l'engouement sera toujours le même lorsque les premiers persos haut niveau commenceront à raser les zones.

Arrivage tardif



En France, la sortie de Neocron a été repoussée au mois de mars, alors qu'il est déjà disponible et fonctionnel dans d'autres pays. Mais sa sortie ferait peut-être de l'ombre à Anarchy Online : Notum Wars (l'autre MMORPG de Focus), disponible en fin d'année, ainsi qu'à Shadowlands, qui devrait arriver au printemps.

PROJECT ENTROPIA

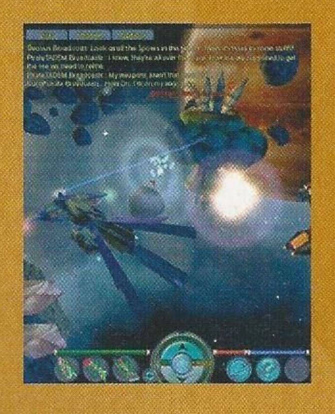
Cash flow

MINDARK PREND LE RISQUE D'APPLIQUER UN TOUT NOUVEAU
AINSI LA LEVÉE D'UNE POLÉMIQUE... CEPENDANT, L'AMBITION

Jusqu'à présent, la formule consacrée du jeu *online* était l'achat du produit en boîte suivi d'un abonnement mensuel. Mais il se peut que l'expérience "Project Entropia" change la donne si elle s'avère fructueuse. En effet, le studio de développement a choisi de rentabiliser son jeu par un autre moyen. PE est à télécharger gratuitement et aucun abonnement n'est requis. En revanche, il existe un système de banque intégré au jeu lui-même qui se charge de convertir votre argent réel en PED, la monnaie du monde de Calypso (indexée sur l'US Dollar).

FAITES FORTUNE GRÂCE AU PED !

MindArk compte établir sa source de revenus au niveau de toutes les transactions d'objets à l'intérieur du jeu, lorsque vous voudrez réparer une arme par exemple (en effet, les objets s'abîment avec le temps...). Vous n'avez pas besoin de ça pour évoluer et, comme dans un RPG traditionnel, les créatures que vous tuez vous rapportent des objets, ainsi que des crédits. Des objets à revendre et des crédits à convertir en argent réel.



EA Marketing

Après la possibilité qu'avaient les joueurs de garder leur compte bêta s'ils commandaient Earth&Beyond avant les autres, le jeu online spatial de Westwood continue sur sa lancée avec le "Buddy Account", qui permet de vous faire gagner des avantages si vous parrainez d'autres joueurs. Un moyen très simple de fausser la balance, ce dont ne semble pas se soucier EA.



1 Refuge ?
La seule race jouable pour le moment étant la race humaine, ce genre de lieu ne devrait pas vous inquiéter outre mesure.

2 Avant-poste.
Le monde étant assez large, il existe des bases quelque peu désertées dans lesquelles on peut trouver des magasins électroniques.

3 Souci du détail.
Encore non finalisé, le menu de création du personnage donne déjà une idée des choix disponibles.

4 Homme politique.
Dans les grandes villes, on trouve des bornes de vote qui vous permettent de participer à la vie communautaire de Calypso.

"BUSINESS MODEL" POUR LEUR MMORPG. PROVOQUANT A AU MOINS LE MÉRITE DE VOULOIR CHANGER LES CHOSES !

Voilà un concept intéressant, mais qui nécessitera certainement une surveillance de tous les instants, surtout au niveau des "Scams", un procédé de plus en plus à la mode sur Internet. En se faisant passer pour le service clientèle, on vous demande vos identifiant et mot de passe. MindArk devra donc se montrer vigilant, car on sait que les joueurs sont à l'affût de la moindre défaillance du programme.

Si l'équipe suédoise réussit à limiter les dégâts, cette nouvelle approche économique pourrait intéresser bon nombre d'éditeurs, qui écarquillent les yeux en voyant combien sont prêts à payer certains pour acquérir des persos et des objets, mais qui tirent la tronche puisqu'ils n'en retirent aucun bénéfice.

Nous allons suivre de près le parcours de Project Entropia, afin de voir si le jeu devient viable. Toujours est-il que si vous êtes intéressés, le second CD de *Gen4* vous propose le client complet en français ! Et si, au début, il se peut que vous ayez des parties toujours en anglais, la traduction et le support (pris en charge par Alchemic Dreams) seront automatiquement téléchargés via des patches, lors de votre connexion.

Loïc Claveau

Un monde en évolution

Emergence, le patch de décembre pour Asheron's Call 2, a commencé à changer la face de Dereth. Les Drudges ont envahi les terres, alors que les villes se rebâtissent lentement. Ce fut aussi l'occasion de changer quelques aberrations de gameplay.

Problème de propulseur

La compagnie Vibes, à l'origine du grand raté qu'est Mankind, a été mise en liquidation judiciaire. Il semble que plusieurs repreneurs se soient manifestés, mais il faudra attendre un moment pour connaître le sort des gens qui continuent à jouer à Mankind.



BETA TEST

DARK AGE OF CAMELOT : SHROUDED ISLES





1 Ecorce vivante. La race des Sylvan puise dans la nature l'essence même de sa magie.
2 Autel de glace. Un gros travail a été réalisé : les effets de lumière ajoutent à l'ambiance des lieux.

De nouveaux

EN ATTENDANT LA VF DE DAOC, PRÉVUE EN FÉVRIER, VOI

Une chose est sûre, Mythic Entertainment sait y faire avec ses joueurs. Cette extension arrive à point nommé pour redonner un second souffle à DAOC qui, il faut bien le dire, commençait à battre de l'aile. C'est donc une période de fête pour les fans puisque, à l'instar du Père Noël, Shrouded Isles arrive avec une hotte pleine de bonnes choses. Première nouveauté, et non des moindres : DAOC fait peau neuve à deux niveaux. D'abord, son moteur graphique 3D, Net Immerse, a subi un lifting important : la qualité des détails, des effets spéciaux et de tout ce qui est visuel se voit rehaussée de façon drastique. Ce qui en fait désormais un univers bien plus agréable à jouer et à explorer.

Ensuite, c'est l'interface, quelque peu dépassée comparée à la nouvelle mouture d'Everquest, qui se devait de changer d'aspect. C'est chose faite ! Son look a été amélioré. Elle gagne aussi en efficacité avec deux raccourcis en plus. Un luxe quand on sait que les joueurs jonglent en permanence entre deux barres au minimum. Autre changement concernant l'interface : une fois dans le jeu, on peut désormais manipuler toutes les options, ce qui fait gagner du temps.

Mais les principales innovations résident dans l'implémentation de trois races (une par royaume) et de

D'accord, pas d'accord

L'équipe de développement a annoncé qu'un seul personnage serait dispo par serveur. Depuis, les forums de Star Wars Galaxies sont devenus un champ de bataille. Si plus de 50% des joueurs sont plutôt pour, plus de 40% se disent contre. Du coup, SOE va peut-être réexaminer tout ça et effectuer des changements, ou pas.



Ça approch

PlanetSide, le FPS massivement multijoueurs de Verant Interactive, entame son recrutement de bêta testeurs. Cela signifie qu'il devrait commencer dans quelques mois.

3 Tête de poisson. Les Inconnus sont des petites créatures à la peau bleutée. Ils deviennent "nécro" et "reaver".
4 Dragonnet. Les nouvelles terres recèlent un grand nombre de nouvelles créatures
5 Coup de boost. Admirez les effets de l'eau ! Le moteur de DAOC s'est nettement amélioré.
6 Force brute. Le Sauvage est la première classe de DAOC à se battre à "mains nues".

horizons

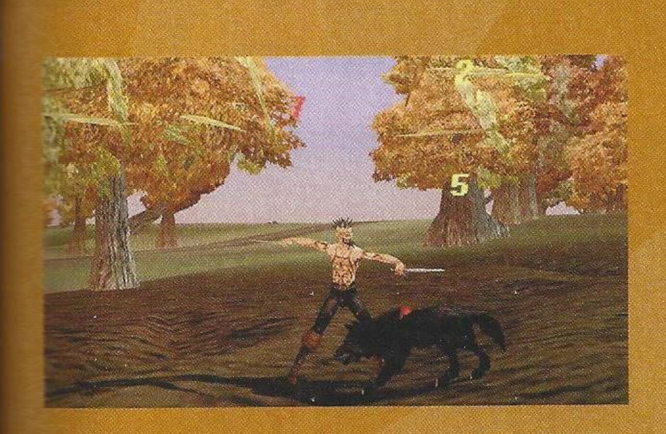
SON EXTENSION, SHROUDED ISLES !

six classes de persos. Albion récupère l'Inconnu (en français), une race de petits hommes bleus vivant dans les souterrains. Midgard s'octroie le Valkyn, une espèce primitive qui vit en tribu. Et enfin Hibernia, fidèle à son esprit "nature", recueille le Sylvan, une race à mi-chemin entre l'homme et l'arbre.

Respectivement, ces royaumes reçoivent le Nécromancien et le Reaver (dont les pouvoirs sont basés sur le drain de vie et l'invocation de morts-vivants), le Bonedancer et le Sauvage (l'un faisant appel à des animaux et l'autre se battant au corps à corps), et enfin l'Animist et le Valewalker (le premier se servant de créatures invoquées comme des bombes et le second étant un hybride entre un mage et un guerrier armé d'une grande faucheuse).

N'oublions pas que toutes ces nouveautés s'accompagnent de trois îles à explorer, réservant des challenges un peu plus relevés que ceux que l'on trouvait sur les terres originelles. Voilà donc de quoi redonner de l'engouement aux joueurs qui, en outre, auront la chance de créer deux fois plus de personnages qu'auparavant. Bref, l'add-on semble réussi et prouve que Mythic poursuit ses efforts pour faire de DAOC un des meilleurs MMORPG.

Loïc Claveau



Grave de chez grave !

Shadowbane continue sa période de bêta test, après avoir annoncé un retardement de la date de sortie. Après trois ans de développement, le moteur graphique commence à se faire vieux. Seul espoir : son gameplay.



LOGITECH MOMO® RACING FORCE FEEDBACK WHEEL

Momo, roi du tuning !

AVEC L'AVALANCHE D'EXCELLENTES SIMUS, IL FAUT INVESTIR DANS UN VOLANT, COMPLÉMENT ÉVIDENT DE TOUT JEU QUI SE RESPECTE !



www.momo.it et www.logitech.com

Avant de démarrer ce test, un petit détail pour les non-initiés. MOMO®, c'est rigolo comme nom. En outre, il fera saliver les accros des retransmissions de F1 sur TF1 (rime…). En effet, MOMO® est un célèbre équipementier sportif italien de très haut niveau. Allez jeter un coup d'œil sur leur site, ne serait-ce que pour les bimbos du paddock. Tout ça pour dire que ce volant a bénéficié de la bienveillance des designers de la marque. Donc, on ne rigole pas. Bon, d'accord, rigolez et après, on embraye sur le test.

On embraye en effet puisque, bien entendu, ce kit se compose d'un volant, d'un levier de vitesse et d'un pédalier. Le pédalier en question possède un frein et une pédale d'accélération suffisamment robustes et lourds pour éviter l'effet "j'appuie dans le vide". Sous le pédalier, on trouve une lamelle réversible, dotée de picots, qui assure un maintien optimal quelle que soit la surface sur laquelle il est posé. Le levier a lui aussi bénéficié d'un petit éclair de génie : il est positionnable très facilement à gauche ou à droite du volant… Mais la plupart d'entre vous se serviront très certainement des gâchettes du volant pour la partie en manuel.

Le volant justement, parlons-en ! 25 centimètres de diamètre, avec une finition en caoutchouc impeccable. La prise en main est immédiate, il tourne bien (240° de rotation). Là encore, comme pour les pédales, la dureté est très bien dosée. Au centre, on trouve six boutons programmables et facilement accessibles. Le soft Wingman®,

Récapitulatif

Modèle	Logitech MOMO® Racing Force Feedback Wheel
Constructeur	Logitech/MOMO®
Boutons	6+2 gâchettes analogiques
Connectique	USB
Options	Kit sans fil
Logiciels	Logitech Wingman®
Prix	Environ 150 euros
Retour de force	Oui



EN BREF

Yamaha hara-kiri !

Ils sont fous ou quoi chez Yamaha ? La baisse de prix continue et il est désormais possible d'avoir un excellent graveur de la gamme CRWF1 44X/24X/44X pour presque rien. Par exemple, le CRFWF1 ATAPI interne n'est plus qu'à 159 euros. A graver sur vos tablettes (avec Disc T@2) !

Il ne faut pas se fier…

Logitech nous sort un magnifique kit 5.1 haut de gamme, le Z-680. Avec système de décodage Dolby® Digital, Dolby® Pro Logic II, DTS® et certifié THX ! Cinq fois 53 W plus les 185 du caisson, ça nous fait du 450 W ! Télécommande, entrée et sortie optique et coaxiale lui feront prendre place au salon. Reste le prix (500 euros) et le regret qu'il ne soit pas 6.1 comme le laissait présager son nom…





servi par Logitech, permet de configurer le tout sans problème et d'activer le fameux retour de force. Le nirvana de la tendinite. Ça vibre, ça secoue, ça vous renvoie le volant à sa position initiale en moins de deux. Le rêve !

Les deux gâchettes, issues elles aussi de la collaboration avec Momo, permettent de se croire à bord d'une F1. Situées derrière le volant, celles-ci restent accessibles et permettent un parfait contrôle du volant. Fini les brimades envers le matériel durant une partie. L'ensemble dispose d'une fixation en trois points correcte, de sorte que le volant soit convenablement arrimé au bureau.

Un kit Logitech (vendu séparément) est également proposé, et il permet de jouer à distance. Non, ce n'est pas un fil de trente mètres… On est en 2003 les gars ! Tout ça se branche en USB et marche à l'électricité. Avec un Need For Speed ou un RalliSport Challenge, ça fait son petit effet ! Alors pour tous les fans de tuning (et les autres), ça vaut amplement ses 150 euros.

Jérôme "Momo" Firon

PINNACLE DC10 +

C'est de la bombe !

Retour d'une carte phare Pinnacle dans les rayonnages. En effet, la DC 10+ dans sa nouvelle mouture nous revient débarrassée des petits problèmes inhérents aux anciennes versions.

www.pinnacle.fr

Mais au prix auquel elle était déjà proposée, il était bien difficile de lui en tenir rigueur. Cette carte PCI va donc permettre à tous les amateurs de vidéo analogique de faire leurs montages tranquillement. Une entrée composite, une autre S-Vidéo, mêmes standards pour les deux sorties… La capture se fait sur du matériel analogique PAL/SECAM et supporte aussi le MPEG-1, le MPEG-2 et l'AVI. Pour le son, soit des WAV, soit des MP2. Et vous pouvez aussi charger des images aux formats standard. Pour la sortie, cela se fera sur cassette analogique ou numériquement en dur sous tous les formats courants aujourd'hui. Cette fois, les drivers sont disponibles pour tous les OS Microsoft et c'est assez stable.

Le soft de montage, Pinnacle Studio 8, a été amélioré, même s'il est toujours très limité. Mais pour le quidam ne voulant pas trop débourser, c'est du tout bon. La synchro est correcte, les effets peu nombreux et classiques suffisent à égayer de façon kitsch les montages. La recherche des blancs marche assez bien. Le must, c'est le montage de vos menus DVD, "l'*authoring*" comme on dit. Très bien fait. Il y a aussi la possibilité d'éditer des VCD et des S-VCD. Au final, une très bonne carte pour tous ceux qui sont encore à l'analogique (et ils sont nombreux). Elle devrait combler leur attente. Un bon produit, simple et pas cher : 229 euros.





Pour l'Inspire 6700 par contre, il n'y a pas photo : c'est bien du 6.1 ! Taillé pour l'Audigy 2, il est au même prix que l'ancien 5.1 de la marque, c'est-à-dire 150 euros. Certifié Dolby® Digital EX, il vous explosera les tympans avec ses 82 W (20+22+5x8). Et même si cela semble plus faiblard que le 5.1 de Logitech, les joueurs amateurs d'immersion n'auront pas de scrupules à investir !



www.archos.com

ARCHOS ONDIO

VKTRS !

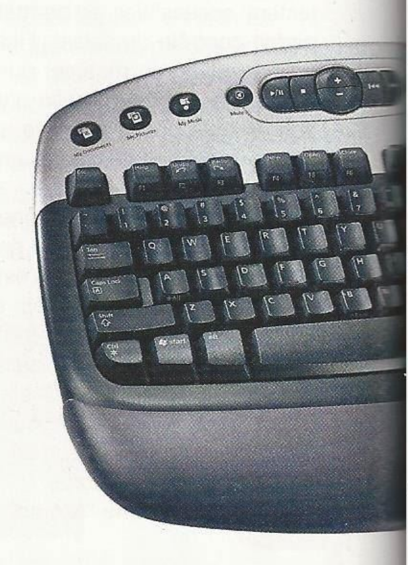
"Video killed the radio stars". Après la vidéo, Archos fait un crochet par la radio avec ce petit baladeur FM qui permet d'enregistrer ce qui passe sur les ondes grâce à ses 128 Mo de mémoire flash intégrés ! C'est connectable en USB 1.1 et ça stocke deux heures de MP3. Bien pensé, il a même une mémoire tampon de trente secondes qui permet de ne jamais rater l'enregistrement. Petit et poids plume, comme toujours avec la marque (81 x 47 x 25 mm pour 60 grammes), il fonctionne avec trois piles AAA pour une autonomie de douze heures.

Mais le top, c'est son microphone intégré : l'Ondio se révèle alors être un véritable dictaphone ! Un écran LCD de huit lignes, la possibilité d'augmenter la mémoire via les Multimedia Cards et surtout... l'equalizer ! Complet à souhait, il achève d'en faire l'un des outils les mieux agencés qui soient sortis ces derniers mois ! Et dire qu'à l'origine, ça partait pour être un gadget. Tout comme avec le Muvo de Creative, libre à vous de l'utiliser pour transporter vos données. Il est fourni avec son câble USB, un casque et un étui. Rien que ça... Son prix : environ 270 euros.

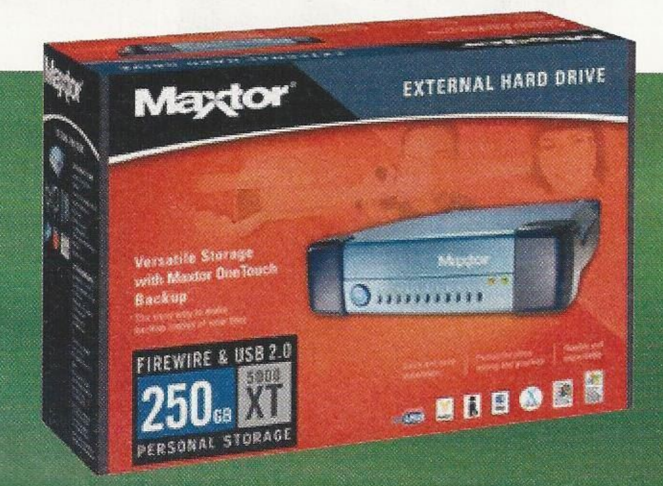
MICROSOFT WIRELESS OPTICAL DESKTOP PRO

Microsoft se défile !

Bill continue à nous faire partager sa passion pour la C. B. avec cet ensemble clavier+souris sans fil utilisant la technologie radio. Au programme, rien de bien nouveau. Le clavier est toujours dérivé du best-seller de la firme, à savoir le Multimédia Keyboard et ses boutons paramétrables. La souris est, quant à elle, connue et appréciée. **La majorité d'entre vous** connaît donc les points forts de cette gamme (tout) et ses principaux défauts (rien). Reste la couleur, noire, assez jolie. Le plastique et la dureté des touches et des boutons est toujours de très bonne qualité. Du classique, disponible en version standard ou ergonomique (vous savez, le clavier découpé en deux qu'on aime ou qu'on déteste).
Vous serez plus tentés par l'ensemble "standard", qui est proposé au prix de 125 euros. Un bon investissement !



EN BREF



Il est libre Max(tor) !

Normal, avec ses 250 Go ! Ce disque établit un nouveau record de capacité. Pour 639 euros, ce disque ATA de 5400 tours/min devrait vous permettre de laisser libre cours à vos envies de *download* et d'encodage massifs ! Et... le 320 Go est en route ! Un bouton et hop, tout est sauvegardé !

HERCULES 3DPROPHET 9500 PRO ET 9700

En plein dans le (neuf) mille

www.hercules.fr



Hercules renforce encore sa gamme avec deux nouvelles cartes pour exploser vos benchmarks. Toujours basées sur les derniers chipsets ATI, on a donc droit aux huit moteurs Pixel Shaders 2.0 et aux quatre moteurs Vertex Shaders 2.0 (et donc au support de DirectX 9.0), au Smoothvision 2.0 et à son filtrage anisotropique de folie 2x/4x/8x/16x couplé à l'*antialiasing* 2x/4x/6x. Mais bon, vous commencez à connaître cette surenchère de puissance par cœur, les nouvelles cartes à base d'ATI ayant mis tout le monde d'accord très rapidement.

Le modèle 9500 Pro a ses huit pixels pipelines et 128 bits d'interface mémoire DDR, la 9700 en ayant 256. Sur les deux, l'HyperZ est présent pour optimiser l'accès à la mémoire. Chaque boîte contient PowerDVD 4.0 XP et un adaptateur DVI/VGA pour brancher un deuxième moniteur. Une sortie télé est également de la partie. Cerise sur le gâteau : No One Lives Forever 2 gratuit ! Histoire de voir directement ce que la carte a dans le ventre.

Reste le prix de ces bijoux : 330 euros pour la 9500Pro, 100 de plus pour la 9700. Tout se paye !

nVIDIA+3dFX= AESD

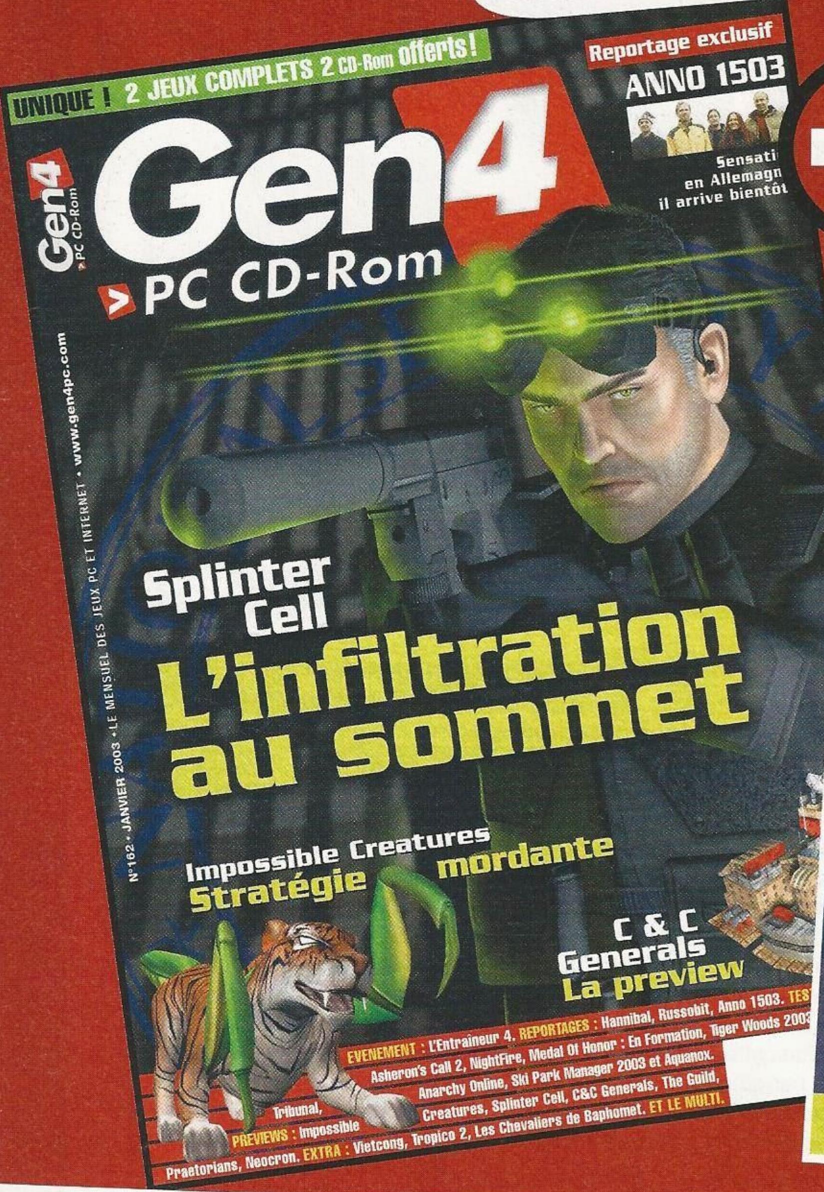
Il est né le divin enfant ! nVIDIA a enfin dévoilé le nV30, son nouveau processeur. Il faut l'appeler GeForceFX, car il est le fruit des amours (vénales) des deux constructeurs susnommés. Et aussi parce que sa puissance est telle qu'elle va permettre de passer le cap du photoréalisme. Soi-disant, parce qu'en pratique, peu de choses ont filtré. Discours commercial, embrassades et congratulations. Du concret, messieurs !

4800 Késako ?

Peut-être avez-vous remarqué dans vos magasins des cartes graphiques estampillées Ti 4800. Non, ce n'est pas le nV30 tant attendu, mais "juste" la version AGP 8x des Ti 4600. Et la version Ti 4800 SE, c'est en fait une Ti 4600 AGP 8X. Voilà, voilà... D'autres questions ?

ABONNEMENT
OFFRE SPÉCIALE

45€



+



SYBERIA
LA SOLUTION DU JOYAU DE LA FRENCH TOUCH



MORROWIND
DES PERSONNAGES ET DES ÉQUIPEMENTS OPTIMAUX

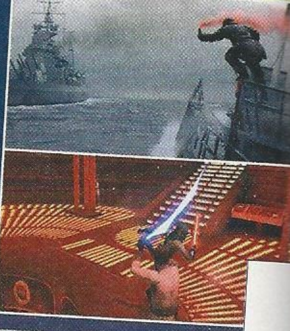
HORS-SÉRIE
Gen4
SOLUCES
www.gen4pc.com

5,50€ SEULEMENT





DUNGEON SIEGE
Les techniques de combat, l'équipe idéale et le cheminement.



MEDAL OF HONOR
La solution pour terminer toutes les missions !

JEDI KNIGHT 2 OUTCAST
Tout découvrir sur l'académie Jedi, Nar Shadaa, Bespin et Cairn.

MAIS AUSSI :











CIVILIZATION III - EMPIRE EARTH - WORLD CUP 2002 - VIRTUA TENNIS - JÉRUSALEM

+ DES MILLIERS DE TIPS SUR PRÈS DE 200 JEUX.

UNIQUE

UNE VRAIE ECONOMIE

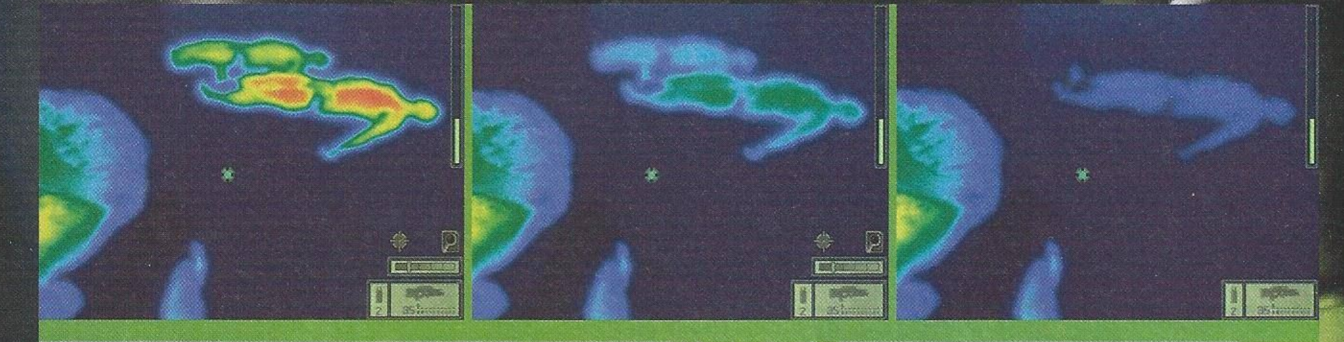




PREMIÈRES IMPRESSIONS

Serait-ce une démo technologique ? Un moteur pour éditeurs en manque de programmeurs efficaces. Pas du tout ! Le gameplay, l'ambiance, les graphismes… Il y a un jeu derrière tout ça !





Les lunettes de détection thermique

Sam vient de shooter deux types. Mettons-lui ses lunettes de détection thermique.

Attendons quelques secondes… Les lampes provoquent une certaine chaleur. Du détail, toujours du détail.

Pas de doute, ils sont morts. En tout, ça a duré une minute. Pas sûr que ça aille aussi vite en vrai.

APRÈS DIX ANS DE MÉTIER, LES SURPRISES SE FONT DE PLUS EN PLUS RARES. ALORS, EN TOMBANT SUR UN SPLINTER CELL, ON PREND UNE CLAQUE !



on tue !

Quand on travaille dans le plus grand secret, il arrive d'oublier qui on est. C'est d'ailleurs conseillé si, un jour, l'ennemi vous met le grappin dessus et s'il vous torture dans l'espoir d'obtenir de précieuses informations. Sam Fichier fait partie de ces hommes-là… Il travaille pour la NSA (National Security Agency). Enfin, pour une cellule de cette organisation gouvernementale dont certains de ses collègues ne soupçonnent même pas l'existence. D'après les autres agents, qui ne l'ont jamais vu mais connaissent sa réputation, c'est le meilleur parmi les meilleurs. Son atout ? La discrétion. De toute façon, Il ne peut pas faire autrement… S'il est capturé, le département d'état nierait… Enfin, vous connaissez la suite !

Third Echelon, la cellule dont il fait officieusement partie, est très préoccupé par le terrorisme mondial. Pour éviter que se reproduise une catastrophe comme celle du 11 septembre, ses membres décident de prendre les devants et de liquider quelques “Ben Laden-like” à travers le monde. La méthode de Sam ? Aucune. Il a carte blanche ! Il improvise… Mais il ne laisse jamais rien au hasard. C'est avant tout un professionnel. Un pro qui sait tirer profit de tout l'équipement mis à sa disposition. Et de ce côté-là, le bureau n'a pas regardé à la dépense.

Souvent, les titres basés sur l'infiltration ne sont pas vraiment trépidants. Dans Splinter Cell, le dosage action/infiltration est parfait. Jamais l'ambiance dans un jeu ne fut aussi oppressante. On n'éprouve aucun sentiment… mais de réelles émotions. La peur nous gagne parfois (le son – un modèle du genre – y est certainement pour beaucoup). Le passage sera-t-il “sécurisé” ? Marcher sur ces lattes de bois risque-t-il d'attirer l'attention des gardes ? Suspense…

S'il faut encore en convaincre certains que les jeux vidéo ne sont pas des médias tout à fait ordinaires, alors montrez-leur Splinter Cell ! Quel que soit l'endroit où l'on se trouve, c'est passionnant. Chaque pièce est une

ACTION

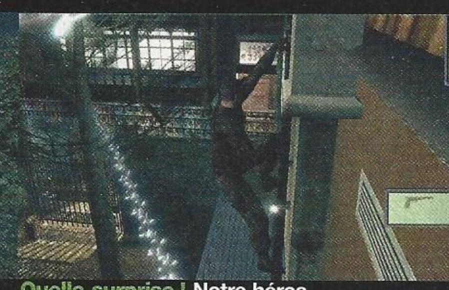
SPLINTER CELL

Level one

Guide de jeu ? Presque. Voici les trois-quarts du premier niveau. Oubliez le poids des mots ! Et souvenez-vous du choc des photos !



Tout commence ici. Votre premier objectif est de retrouver un agent du NSA.



Quelle surprise ! Notre héros sait monter aux échelles.



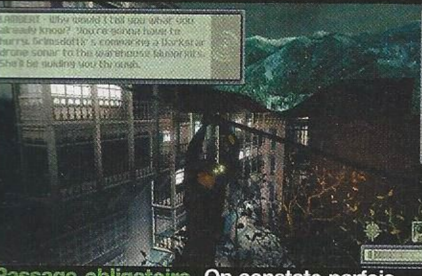
Petite souris. Sam sait profiter de toutes les failles dans les forteresses ennemies.



Salles obscures. Première utilisation de la vision infrarouges.



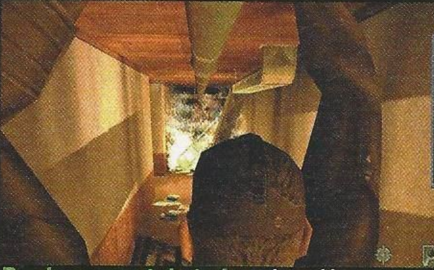
L'infiltration commence. Un tuyau ou des murs rapprochés et il prend de la hauteur.



Passage obligatoire. On constate parfois une certaine linéarité dans les niveaux...



Pas de chance. La baraque dans laquelle vous devez retrouver l'agent est en feu.



Pas le moment de traîner. Les décors se détruisent à mesure que Sam avance.



Homme à terre ! C'est fini pour lui. Mais il vous a donné de précieux renseignements.



Pièce enfumée. Si vous ne détruisez pas le plafond vitré, vous mourrez étouffé.



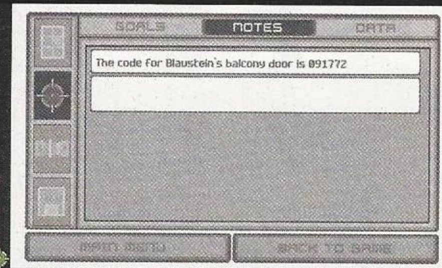
Moins chaud ? Pas si sûr, vous êtes chez l'ennemi, en pleine lumière.



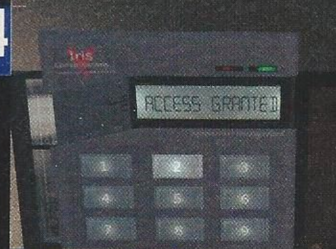
Première victime. Sam l'a fumé à travers les feuillages mais il doit planquer le corps.



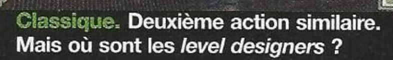
Une porte fermée. Explorons la pièce. Tiens, un ordinateur derrière ce tableau !



Les doigts dans le nez. Après avoir goûté aux joies de l'activation des bêta d'Ubi...

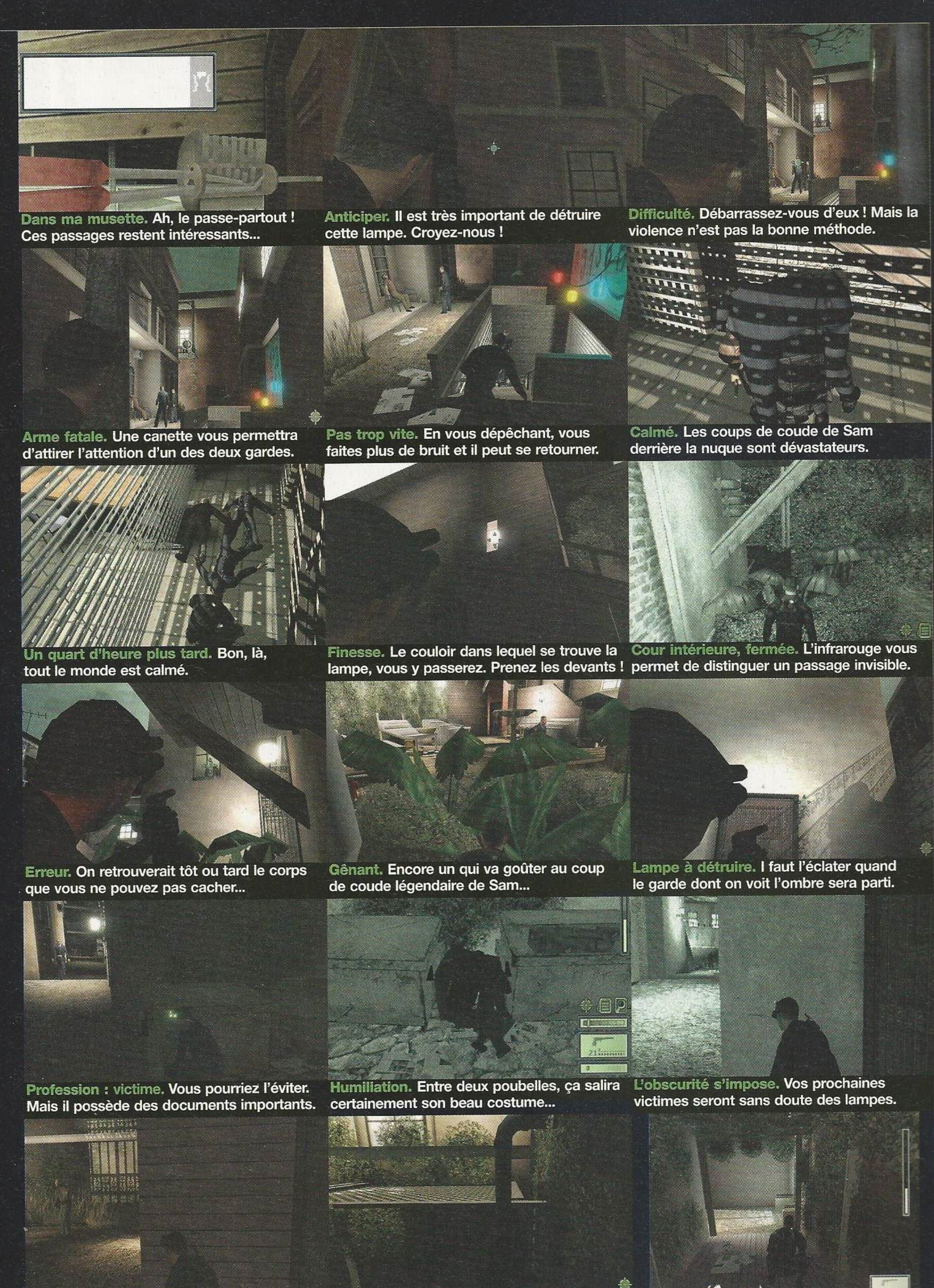


Sésame, ouvre-toi ! Suspense... On ne sait jamais ce qu'il y a derrière une porte.



Classique. Deuxième action similaire. Mais où sont les *level designers* ?

"Die Hard". Les conduits d'ascenseur sont très pratiques pour rester discret.



Dans ma musette. Ah, le passe-partout ! Ces passages restent intéressants...

Anticiper. Il est très important de détruire cette lampe. Croyez-nous !

Difficulté. Débarrassez-vous d'eux ! Mais la violence n'est pas la bonne méthode.

Arme fatale. Une canette vous permettra d'attirer l'attention d'un des deux gardes.

Pas trop vite. En vous dépêchant, vous faites plus de bruit et il peut se retourner.

Calmé. Les coups de coude de Sam derrière la nuque sont dévastateurs.

Un quart d'heure plus tard. Bon, là, tout le monde est calmé.

Finesse. Le couloir dans lequel se trouve la lampe, vous y passerez. Prenez les devants !

Cour intérieure, fermée. L'infrarouge vous permet de distinguer un passage invisible.

Erreur. On retrouverait tôt ou tard le corps que vous ne pouvez pas cacher...

Gênant. Encore un qui va goûter au coup de coude légendaire de Sam...

Lampe à détruire. I faut l'éclater quand le garde dont on voit l'ombre sera parti.

Profession : victime. Vous pourriez l'éviter. Mais il possède des documents importants.

Humiliation. Entre deux poubelles, ça salira certainement son beau costume...

L'obscurité s'impose. Vos prochaines victimes seront sans doute des lampes.

Incompréhension. C'est quand même très bizarre ces lampes qui explosent ce soir !

On touche au but. Mais le passage ne sera sûr qu'après avoir fait exploser les lampes...

Boucan d'enfer. Marcher ici ne facilite pas la discrétion. Mais vous touchez au but...

ACTION

SPLINTER CELL

Miettes de X-box !

Voici la première conversion de qualité nous venant de la Xbox. Enfin ! Bonne nouvelle pour les joueurs PC : l'adaptation n'est pas bâclée. Loin de là !

Calmons-nous ! Il y autant de mauvais jeux PC que Xbox. Mais si on pouvait récolter sur nos bécanes les perles de chez Microsoft, on serait comblé.

1 Romantisme. C'est beau un coucher de soleil...

2 Frigo. On dirait les locaux de *Gen4*. Mais c'est une chambre froide. Du grand art.

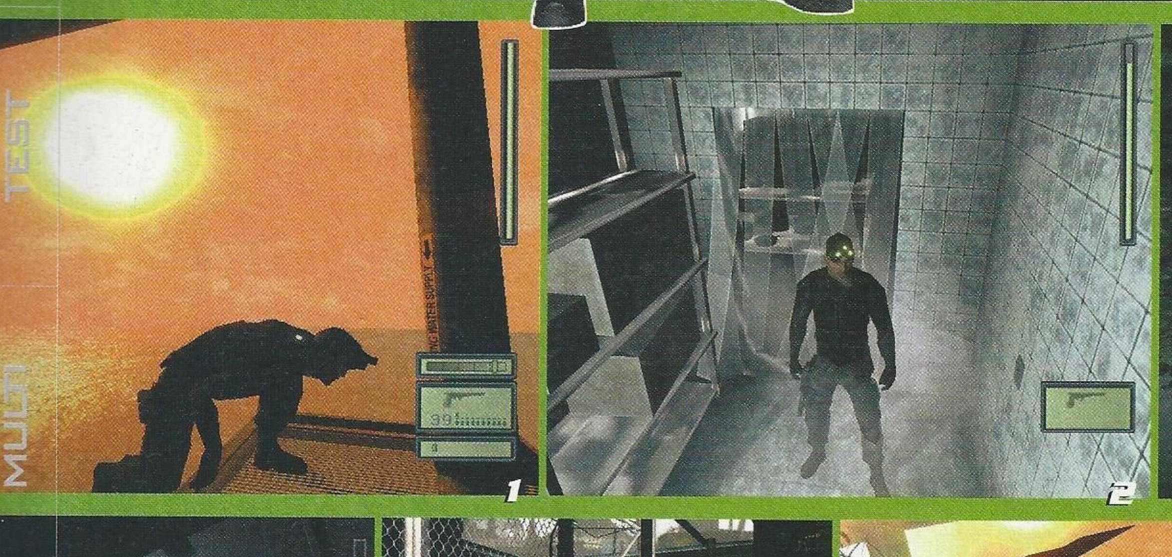
3 Efficace. En tout cas, plus que Mike Brant.

4 Real TV. Les murs ont des yeux, avec cette caméra, au-dessus de la porte.

5 Convaincant. Sam sait trouver les mots pour décider un ennemi à se confier.

6 Tarzan Boy. Chaque scène est prétexte à placer de jolis effets de lumière.

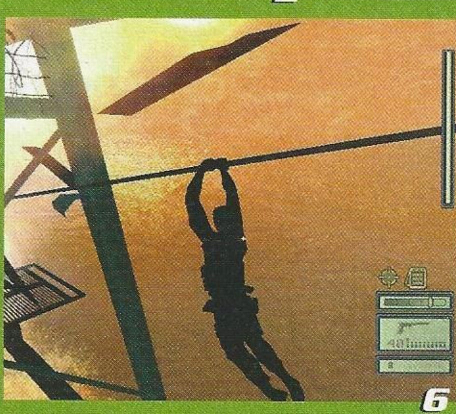
7 High tech. Les lunettes de détection thermique vous permettent de savoir combien d'ennemis vous allez mettre au tapis.



1 2



4 5



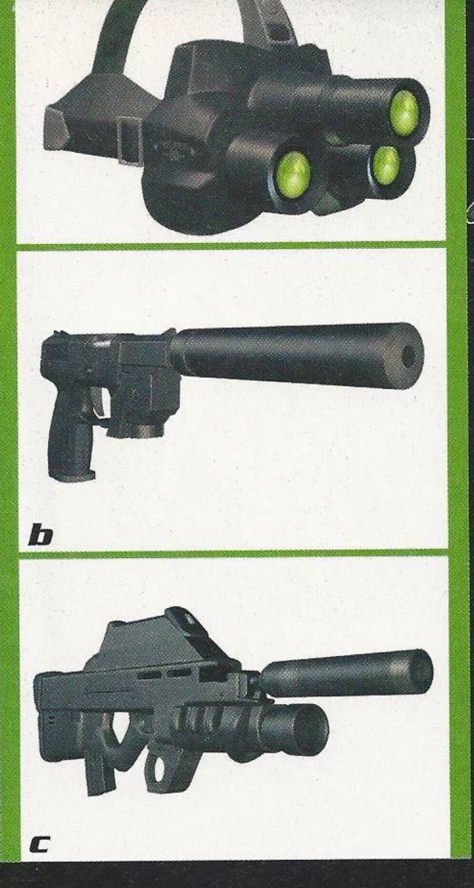
6



aventure en soi, car les mécanismes ne sont pas simplistes. Même si les niveaux sont assez linéaires, on ne peut pas se contenter d'entrer dans une salle, d'assommer le garde, de planquer le corps et de passer à la suite. Tout est beaucoup plus compliqué. Que les brutes arrêtent de soulever de la fonte ! Que les adeptes du "snipe" désertent les stands de tir ! La finesse sera, en quelque sorte, votre meilleure arme. Grâce, notamment, à la panoplie d'actions exécutables par Sam.

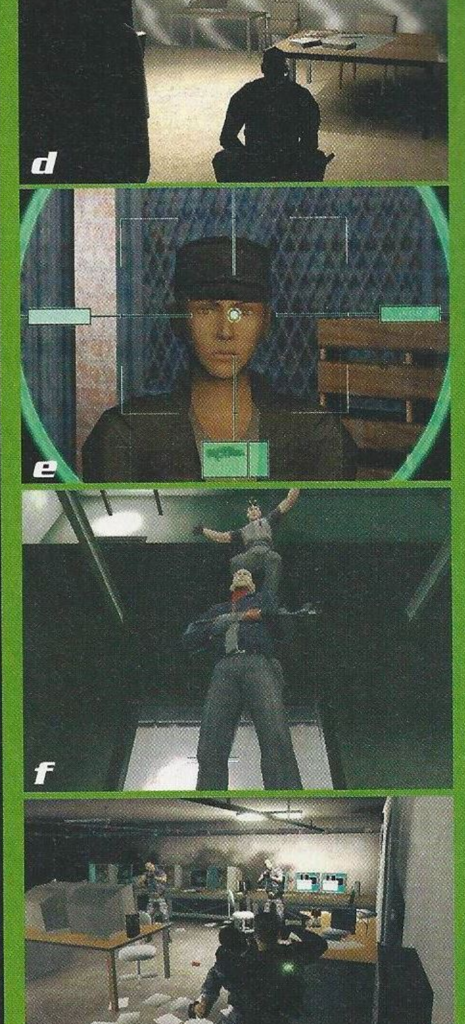
Certes, l'efficacité prime mais, quand tout est réalisé avec style, ça devient jouissif. On est bien loin de James Bond. Ce n'est vraiment pas la classe ! Mais plutôt le sale boulot, celui que personne ne veut faire. Avant Splinter Cell, les jeux d'infiltration n'étaient en fait que des jeux d'action plutôt originaux. Mais ce titre donne au genre ses lettres de noblesse. On a affaire à une équipe de développement qui est allée au bout de ses idées. Les niveaux sont basés sur une idée originale et mettent à rude épreuve un moteur dont on n'a pas fini de vous dire du bien.

En tant qu'homme de l'ombre, Sam Fisher vit dedans. Rien de tel pour être discret. Ses ennemis ne le voient pas. Lui, en revanche, est équipé de lunettes à infrarouge, ce qui s'avère un avantage incontestable. Mais attention, le moindre filet de lumière peut le trahir. Dans ce cas, l'ennemi dégaine. Et là, c'est réaliste. En général trois ou quatre balles suffisent à coucher Sam. Et c'est aussi valable pour les ennemis. Les munitions de Sam sont cependant très limitées. Il ne pourra abattre tout le monde. Mieux vaut tirer dans une lampe et passer furtivement à côté de l'ennemi. Tout en finesse.





a Lunettes. Vous ne sortirez plus sans elles.
b Silencieux. Ce sera votre troisième main.
c Sniper. Vous pourrez ainsi vous tenir à distance
d Déduction. Vu la déco, on n'est pas dans les locaux de Green Peace.
e Cible. La lunette permet de voir de jolis visages.
f Yahoo ! Surprise...
g Bouclier. Lui, il va morfler...





Plus besoin d'écrire

Ça a commencé il y a quelques années avec les Rainbow Six et autres Ghost Recon, sans parler des nombreux add-on. Mais maintenant, c'est encore plus fort. Clancy n'a même plus besoin d'écrire un livre pour qu'il soit adapté. Splinter Cell s'inspire de l'œuvre de l'auteur sans qu'il y ait eu un roman avant. Il puise son background dans *Op Center*. C'est pratique Clancy, ça permet de faire des encadrés.

Tirer sur tout ce qui bouge pose implicitement un problème : celui des cadavres. Il faut les cacher dans un coin sombre. Idem pour les types que vous avez assommé. Au moins, eux, ne vous auront pas fait dépenser une balle. Et puis, mieux vaut ne pas prendre l'habitude de tirer sur tous les ennemis armés. **Les niveaux, bien pensés,** sont construits de façon assez étonnante. Certains chemins, voire certaines pièces où les ennemis font des rondes, sont tout simplement inaccessibles. Et si on retrouve un cadavre abattu à distance, l'alerte sera donnée. Ces ennemis ne doivent donc pas être éliminés. Rester discret : telle est votre seule et unique consigne. Sam peut tout faire d'une façon incroyablement insonorisée... Imaginez tout ce qui peut réduire votre présence quand vous marchez ! Tout est là. Vous pouvez réduire votre silhouette en marchant accroupi, vous déplacer très lentement... Mais que faire lorsque vous devez sauter sur un sol bruyant ? Eh bien, Sam peut amortir sa chute en s'accroupissant à la réception !

Et que dire des graphismes ! On ne peut que les admirer bouche bée. Nous avons donc décidé de leur consacrer deux pages au début de la première mission. Pour en juger par vous-mêmes. Léo de Urlevan

EDITEUR : Ubi Soft
DEVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : Infiltration
SORTIE : 30 janvier 2003
SITE INTERNET : www.splintercell.com

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Praetorians semble être un jeu de pure stratégie, doté de mécanismes originaux. Sur les quelques niveaux testés, nous avons pu relever une certaine répétition des objectifs. Espérons qu'au final, la stratégie l'emporte.

Dulce et pro patria

SOUS LE RÈGNE DE CÉSAR, LES GUERRES FONT RAGE ENTRE LES ROMAINS, LES EGYPTIENS ET LES BARBARES. PRAETORIANS EN EST LA PREUVE ! BIEN QU'IL NE SOIT PAS D'UNE FIDÉLITÉ HISTORIQUE ABSOLUE, CE JEU A TOUTES LES CHANCES DE DEVENIR UNE RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE STR...

1 Manque de clarté ? Quand un combat est engagé, on ne peut plus trop interagir.

2 Cachette. Les champs s'avèrent être des cachettes idéales.

3 Villes fortifiées. Les sièges font l'objet de mission bien particulières.



Même pas une légion !

On a tous lu dans *Astérix* ces histoires de cohortes et de manipules. Mais par rapport à la légion, qu'est-ce que c'est ? Et puis, combien de légions y a-t-il dans le jeu ? Tout commence par le légionnaire de base qui s'engage pour... 20 ans ! Plaçons-le à côté de 99 de ses potes. Ils forment une centurie, commandée par un centurion. Deux centuries forment une manipule. Six centuries forment une cohorte. Mais il faut dix cohortes pour faire une légion. Une légion s'élève donc à 6 000 hommes. Dans Praetorians, on est tout de même loin du compte ! Au grand maximum, on doit avoir, d'après nos estimations, 800 hommes sous son commandement.

decorum mori !

Q*uid novi* dans les jeux de stratégie en temps réel depuis Age of Mythology ? La platitude du pitch de Praetorians fait frémir, puisqu'il s'agit tout bonnement de campagnes opposant Romains, Egyptiens et Barbares. Cependant, nous avions déjà un peu levé le voile sur ce titre le mois précédent, et Loïc nous avait mis l'eau à la bouche sur le dernier-né de Pyro Studios (Commandos).

La version à laquelle nous avons pu jouer est un véritable bonheur. Et pourtant, elle n'est pas encore finalisée. Loin de là. Il n'y a que deux missions en mode Campagne, et deux cartes pour s'exercer à l'Escarmouche. Mais les bases sont posées. Chaque contrée apporte son lot de nouveautés. Si tous les softs sortaient avec l'originalité d'une seule mission de Praetorians, l'univers des jeux vidéo serait une révolution permanente.

Les mécanismes sont fascinants. La civilisation phare est, bien entendu, celle des Romains. *Aere Perennius*, comme on le dit souvent à la rédaction. Tous les clans se gèrent cependant de la même façon. On commence avec quelques troupes et, grâce à des unités spéciales, on établit un camp, qui génèrera différents types de guerriers. L'idée est de s'emparer de plusieurs villages sur la carte pour produire encore plus d'unités.

Les hommes sont la seule ressource. Il n'y a ni or ni bois à récupérer. Quand on ne produit pas d'unités,

STRATEGIE

PRAETORIANS

Le gagnant : une petite armée. Ce n'est pas les plus grandes oreilles qui entendent le mieux.

Pathfinding de rêve.
Les unités se comportent intelligemment avec les décors, mais aussi entre elles.

cette ressource grandit, tranquillement. *Festina Lente,* comme plaisante souvent Cooli en bouclage. Le premier objectif, après l'établissement d'un camp, est de le défendre. Les ouvriers peuvent construire des tours où s'installeront des archers. **Commence ensuite la levée** d'une armée. Certains ennemis viendront vous taquiner, mais entre les flèches de vos archers et les unités entourant le village, il ne devrait pas y avoir de problèmes. *Aurea mediocritas*, mais *de minimis non curat praetor*. Et ils ne resteront pas là *ad vitam eternam*. **Lorsque toutes vos unités** seront bien complémentaires (spécialistes en combats rapprochés, bons archers, catapultes…), vous pourrez envisager l'invasion d'un camp ennemi. Il convient de bien repérer le terrain. Certaines unités peuvent franchir la forêt, d'autres pas. Tout reste assez logique. Il est facile de comprendre qu'une catapulte en forêt n'est pas l'idéal. Alors en général, on suit des petits sentiers pour atteindre des camps, voire des châteaux. Vous y avez tous pensé avant moi : *ad augusta per angusta*. Forcément.

Trois civilisations, des dizaines de stratégies

Les Egyptiens
Ils construisent les bâtiments rapidement et peuvent lever des armées imposantes en un clin d'œil. Le camp où on oublie des armées tant leur formation est rapide !



Les Barbares
Difficile d'admettre que les troupes barbares se produisent en petite quantité. Regardez bien : on a ici une formation de 16 guerriers. La plupart des autres unités en comptent 32.



Les Romains
Leur grande force, c'est la légion. Des archers peuvent les assister, mais rares sont les moments où vous ne pourrez pas tirer parti des troupes d'élite de César.



1 La force tranquille.
En dessous d'un certain nombre, on ne peut plus faire la "tortue".
2 Siège d'un château.
Les catapultes sont indispensables.
3 Ça se présente mal.
Et les pompiers n'ont pas le téléphone.
4 Une tempête dans un verre d'eau.
Les archers ne pourront rien faire.
5 Un petit clic pour une grande claque.
Avec le bouton droit et l'orientation de la souris, on indique la destination et la direction.
6 Rentrée sociale ?
Du coup, y'a grève du métro !
7 Armées égyptiennes.
Ça résiste à peine à deux légions !
8 Attaque rondement menée.
Les archers s'en donnent à cœur joie.

Lexique

- DURA LEX, SED LEX
La loi est dure, mais c'est la loi !
- OMNES VULNERANT, ULTIMA NECAT
Les heures blessent, mais la dernière tue.
- HORRESCO REFERENS
Cela me fait horreur quand j'y repense.
- QUID NOVI ?
Quoi de neuf ?
- AERE PERENNIUS
Plus durable que le bronze.
- FESTINA LENTE
Hâte-toi lentement.
- AUREA MEDIOCRITAS
Pour vivre heureux, vivons cachés.
- DE MINIMIS NON CURAT PRAETOR
Le chef ne s'occupe pas des détails.
- AD AUGUSTA PER ANGUSTA
Vers de grandes choses par des voies étroites.
- HIC JACET LEPUS
C'est ici que se trouve la difficulté.
- ALEA JACTA EST
Le sort en est jeté.
- AUDACES FORTUNA JUVAT
La chance sourit aux audacieux.
- AD VITAM ETERNAM
Pour la vie éternelle.

A l'approche des ennemis, *alea jacta est*. Vous devez jeter tout le monde dans la bataille. Ce moment est assez fascinant. Chacune des unités possède des aptitudes spéciales et, en général, c'est lors de la première phase du combat qu'elle les utilise : lancement de pilums, utilisation de frondes... Ensuite, le combat au corps à corps reprend le dessus. Ça se règle très vite, et dans une violence rare. *Horresco referens*. Mais ça reste soft, il n'y a pas de sang.
Les trois camps sont très équilibrés et bien différents à jouer. Les Egyptiens sont nombreux et produisent rapidement de nouvelles troupes, mais ils se font souvent étaler dans les combats. *Hic jacet lepus*. Exactement l'inverse des Barbares, peu nombreux mais solides. Les Romains représentent, quant à eux, un bon compromis.
Il faut cependant leur reconnaître un avantage certain dont nous n'avons pas trouvé l'équivalent dans les autres camps : la formation "Tortue" des légionnaires. Elle vous permet d'avancer vers l'ennemi avec des dégâts très modérés et d'éclater les troupes les plus gênantes avant de donner un assaut en bonne et due forme. Les autres peuples se feraient massacrer par centaines avec les mêmes ordres d'attaque.
En général, quand on a goûté aux Romains, on ne cherche plus trop à découvrir les subtilités des autres peuples. Le pire, c'est qu'on ne peut plus décrocher de la formation "Tortue" ! Sans hésiter, on envoie une formation de ce genre vers l'ennemi et on se récupère un camp à coup sûr. *Audaces fortuna juvat*. Ça marche toujours ! *Ad Vitam Eternam*.
Ce qui fera sans doute le charme de Praetorians par rapport aux autres STR, c'est son aspect tactique. Les contraintes sont souvent des résultantes du terrain. Tels soldats indispensables ne peuvent franchir la forêt, il faut trouver une autre idée... Comment optimiser l'effet de surprise ? Comment les prendre en tenaille avec un chemin unique ? On étudie autant le relief local que l'on gère ses troupes. Passionnant !
On attend impatiemment une version testable avec l'ensemble des missions pour pouvoir donner un avis plus tranché. Bref, *wait and see* !

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Pyro Studios
GENRE : Stratégie
SORTIE : Automne 2002
SITE INTERNET : www.praetoriansgame.com

GESTION

THE GUILD : EUROPA 1400

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Le jeu est déjà sorti dans certains pays, et cette version est plus proche d'une gold que d'une bêta ! L'idée de dynastie est bien exploitée : famille, carrière...



1 Médiéval.
Vous démarrez dans une ville, mais le but est de faire prospérer la petite famille à travers l'Europe.
2 Le choix.
On peut même choisir sa mère ! A vous de voir comment vous voulez débuter dans la vie.
3 Catalogue.
On peut aussi choisir son conjoint. Le délai de livraison est indiqué, et se compte en année !

Tu seras un homme, mon fils !

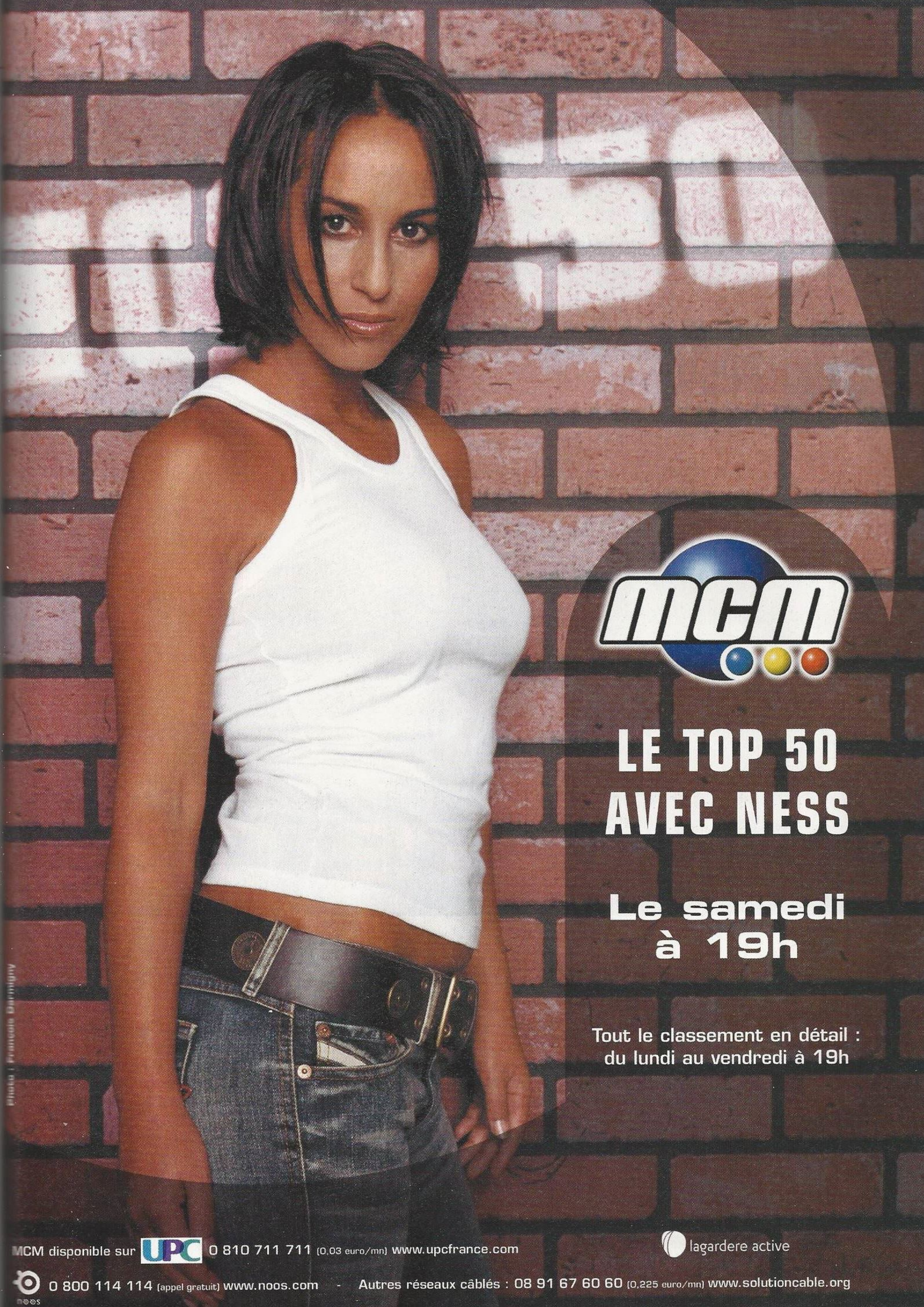
UNE SIMULATION DE PÈRE DE FAMILLE NOMBREUSE... PLUTÔT AGUICHEUR ! NE RÊVEZ PAS : C'EST SOFT !

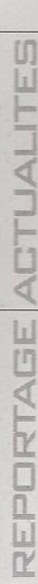
Peupler l'Europe entière, disséminer votre progéniture dans tous les pays qui ont marqué l'histoire du XVe siècle... Quel défi ! Le but est de faire durer tout cela sur 200 ans. Dans Europa 1400, il vous faudra donc voir loin. Aucune échappatoire possible : faites le plein d'expériences et accumulez-les judicieusement pour que, lorsque les parents mourront, les enfants puissent reprendre le flambeau. **A vous de fixer les objectifs** ou de tout faire au feeling, en mode Freeplay. Le jeu démarre avec douze carrières. Comment les orienter, grimper dans l'échelle sociale ? Gérez votre vie comme bon vous semble, et aucune mission ne ressemblera à une autre grâce à un gameplay plaisant. Mais la réussite professionnelle ne fait pas tout. **Vient le temps des épousailles,** et pas de "*speed dating*" ! Il va falloir taquiner le goujon, faire la cour... Plus le statut de la personne convoitée est "haut", plus cela prend du temps ! Avec un peu de chance, viendra alors le temps du mariage (de la dote et des ennuis aussi...), puisque, avec le mariage, arrivent les enfants ! Et la progéniture, ce sont les personnages à incarner plus tard. Les gosses, il faut donc les élever et leur trouver un boulot. A cette époque déjà, la jeunesse était assistée !

Le jeu est assez joli, notamment les villes. On en dénombre cinq : Londres, Madrid, Berlin, Milan et bien sûr Paris, toutes fidèlement reconstituées en 3D dans le style architectural d'antan et donc parfaitement identifiables. Les détails pullulent et la linéarité n'est pas de mise, ce qui semble être le point fort. Des tutoriaux, intéressants, sont là pour vous apprendre tout sur tout. Sans oulier les 2 500 persos !

Jérôme Firon

ÉDITEUR : Jowood
DÉVELOPPEUR : 4Head Studios
GENRE : Gestion
SORTIE : début 2003
SITE INTERNET : www.the-guild.com


TOP 50
mcm
LE TOP 50
AVEC NESS
Le samedi
à 19h
Tout le classement en détail :
du lundi au vendredi à 19h
MCM disponible sur UPC 0 810 711 711 (0,03 euro/mn) www.upcfrance.com
lagardere active
0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org
noos



PREMIÈRES IMPRESSIONS
Si les graphismes sont un peu vieillots, nous sommes immédiatement plongés dans le monde de Neocron.

Guerre des

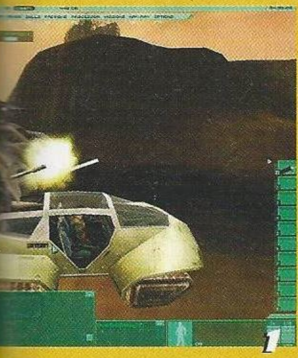
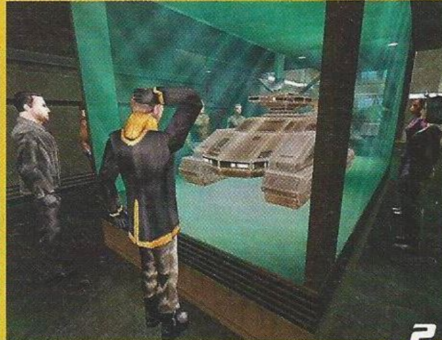
SON AMBIANCE APOCALYPTIQUE LE DÉMARQUAIT DE SES

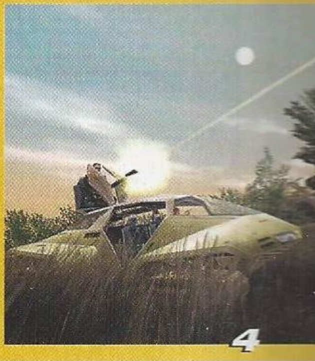
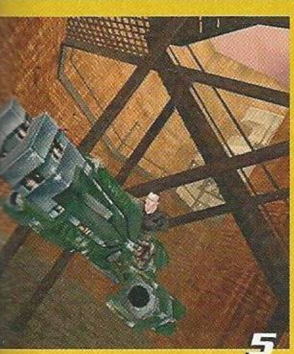
Après être sorti en Allemagne, aux Etats-Unis et en Angleterre, Néocron débarquera bientôt en France. A la différence des autres jeux de sa catégorie, ce MMORPG revendique non seulement l'étiquette "jeu de rôle", mais aussi celle de l'action 3D, compte tenu de la specificité de son système de combat. Si vous avez joué à l'excellent Deus Ex, imaginez donc un monde quasi identique, mais transposé sur un support online, où des centaines de joueurs – pour ne pas dire des milliers – coopèrent… ou s'affrontent.

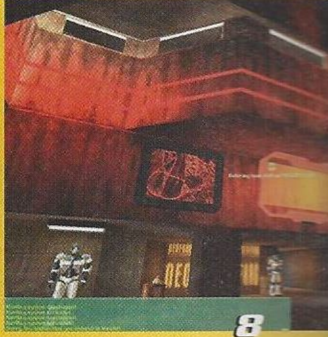
Sachez que Neocron est une ville qui vit en autarcie, car le monde extérieur n'est plus qu'un immense champ de ruines. Les débuts de votre existence vont donc se dérouler dans un espace vaste mais clos, segmenté par les différents quartiers de la ville. Et c'est dans les souterrains et les égouts que vous irez traquer les monstres.

Côté gestion du perso, nous avons encore affaire à un système hybride qui croise les compétences avec les niveaux d'expérience. En fait, toutes les aptitudes de votre personnage sont directement reliées à ses caractéristiques (force, intelligence, dextérité, constitution, pouvoir psy). Celles-ci forment des groupes qui rassemblent les mêmes types de compétences.

De la Constitution dépendent le nombre de points de vie, l'endurance et la résistance à divers éléments tels que le feu ou l'énergie. En revanche, l'Intelligence concerne la capacité de réussir

1 Roulez, jeunesse ! On est loin d'une petite promenade champêtre et bon enfant !
2 Admiration. Ce véhicule laisse rêveur. On peut certainement faire des trucs déments avec...
3 Amis ou ennemis ? Rassurez-vous ! Ils ont d'air d'être de votre côté. Ils vous auraient explosé la tête sinon.
4 Un petit safari. On ne sait pas sur quoi il tire, mais en tout cas, la nature est superbement reproduite.
5 Mauvaise posture. Vous vous retrouverez parfois dans de bien étranges situations.
6 "Take that !" Apparemment, vos rapports avec ces personnages ne sont pas au mieux.
7 Dommages collatéraux. Certaines armes font de sacrés dégâts. Si vous êtes dans le coin, attention !
8 Quartier rouge. Pepper Park est la zone des débutants, c'est ici que vous commencerez.

gangs

CONCURRENTS. QU'EN EST-IL AUJOURD'HUI ?

des implants, la connaissance des armes et le piratage informatique.
A chacune de vos actions, vous montez de niveau non pas dans la caractéristique concernée, mais dans la compétence précise dont elle dépend. Ce qui permet ensuite d'en augmenter d'autres du même ordre. Encore une similitude avec Deus Ex. Ce qui n'est pas pour déplaire. Ainsi, chaque avatar peut prétendre être unique. Enfin, jusqu'à un certain degré.
L'autre aspect intéressant de Neocron est son système de factions. Lorsque vous créez un perso, vous devez choisir une organisation. Chacune d'elles a son code d'honneur et influe sur la ville de manière spécifique. Elles peuvent être rivales ou alliées. C'est aussi via leur réseau d'informations que le joueur pourra effectuer des missions et ainsi gagner quelques crédits pour bien débuter dans la vie.
Par la suite, le but est de devenir assez fort pour s'aventurer à l'extérieur de la ville, à pied (pour les inconscients) ou en louant un véhicule (pour les plus prudents). Là, des créatures plus dangereuses, ainsi que la guerre des clans, vous attendent. Un planning qui s'annonce bien chargé, en somme.

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Reakktor.com
DÉVELOPPEUR : Focus Home
GENRE : français
SORTIE : prntemps 2002
SITE INTERNET : www.neocron.com

COMMAND & CONQUER GENERALS



PREMIÈRES IMPRESSIONS

Westwood retrouve toute son inspiration. Nous avons essayé la bêta multijoueurs de C&C. Il nous manque donc quelques infos, mais ça s'annonce déjà génial !

1

4

5

6

Un jeu cinq

LE DERNIER-NÉ DE LA FAMILLE C&C INNOVE À PLUS D'UN MAIS AUSSI PAR RAPPORT AU GENRE ! LE PREMIER DU

Westwood a une fâcheuse tendance à se répéter. Un peu comme un Jérôme Firon voulant nous faire passer des vessies pour des lanternes, ou plus exactement des répétitions pour des allitérations. Depuis dix ans, l'éditeur nous propose les affrontements entre le NOD et le GDI. Mais pas cette fois. Et ça, c'est nouveau. Trois factions s'opposent : les Américains (un mixe des deux en fait), les Chinois, puis une faction issue du Moyen-Orient. **Le fonctionnement de chaque camp** est bien distinct. Là aussi, c'est une nouveauté ! Les mécanismes sont les mêmes pour tout le monde : il s'agit de récolter des dollars afin de construire des bâtiments et ensuite produire une grande armée capable de raser les camps ennemis. Mais la méthode diffère.



1 Bâtiments. Comme vous pouvez le voir, les graphismes sont beaucoup plus détaillés.

2 Inefficace. On retrouve certaines règles. Les flammes sont sans effet contre les bâtiments.

3 Nucléaire. Des explosions comme celle-là, l'ennemi vous en réserve plusieurs.

4 Zoom. On peut approcher de très près les unités. Mais c'est injouable.

5 Ukraine ? Vu la couleur du sol, cet ennemi a dû recevoir pas mal de trucs venant du ciel.

6 Exploitation. Les Américains récupèrent toutes les ressources par hélicopère.

7 Gadget. Les drônes au-dessus des tanks les réparent. Mais tous les chars d'assaut ne sont pas équipés de ce système.

étoiles !

TITRE. NON SEULEMENT PAR RAPPORT À LA SÉRIE, NOM AVAIT DÉJÀ ÉTÉ MAINTES FOIS POMPÉ...

Prenons le camp américain par exemple. Il amasse de l'argent assez facilement, mais ses unités ne sont pas vraiment au top. Les structures les plus importantes demandent beaucoup d'électricité. C'est aussi vrai pour le camp chinois, mais la comparaison s'arrête là. Leurs unités, elles, sont dévastatrices. Cependant, obtenir quelque menue monnaie s'avère assez difficile.

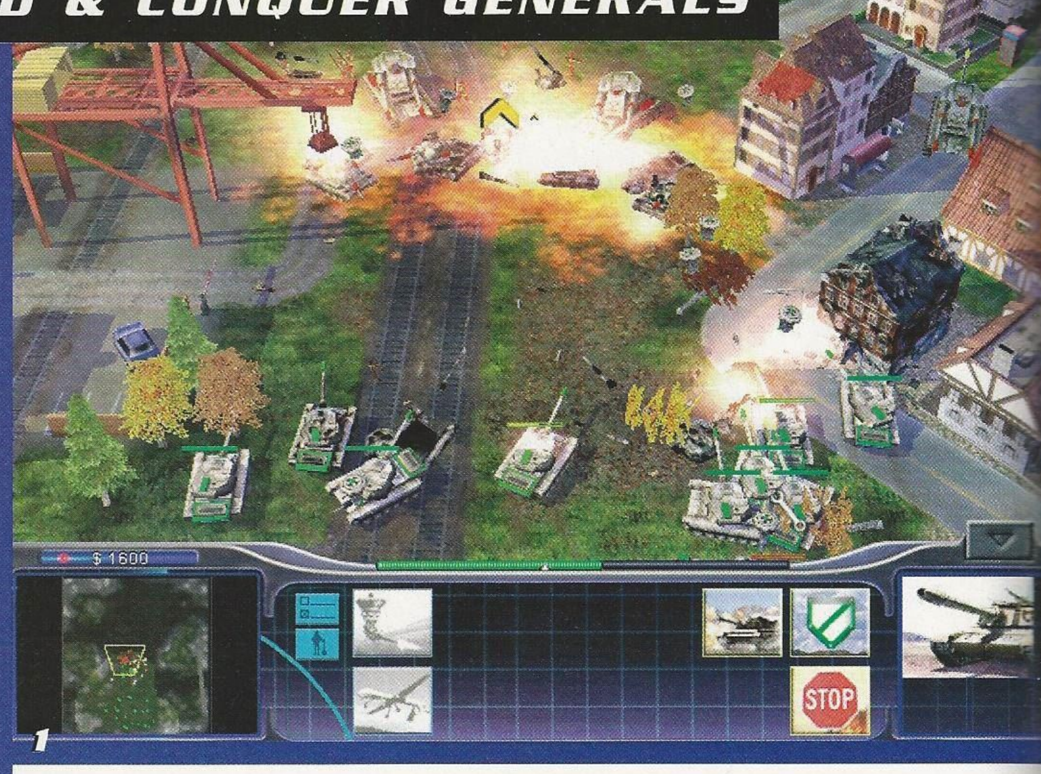
En revanche, ces deux camps n'ont absolument rien à voir avec celui du Moyen-Orient. Ils n'ont même pas l'électricité. Dit comme ça, ils passent un peu pour des ploucs. Détrompez-vous, cet avantage est considérable : une contrainte de moins. C'est d'ailleurs le camp que nous préférons pour le moment. Attendons cependant de voir le mode Solo pour nous en convaincre.

STRATEGIE

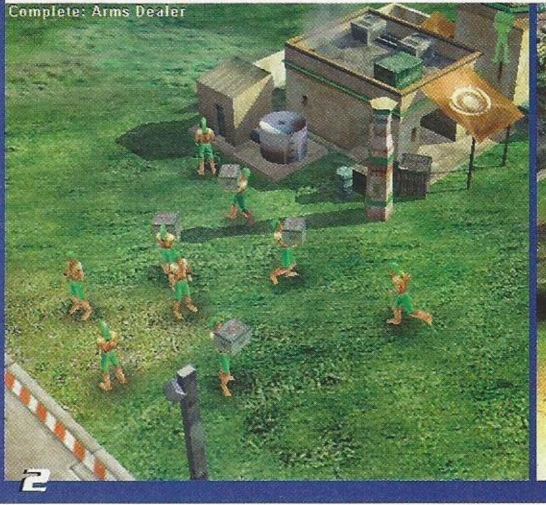
COMMAND & CONQUER GENERALS

Bigre ! Que tout ça est efficace !

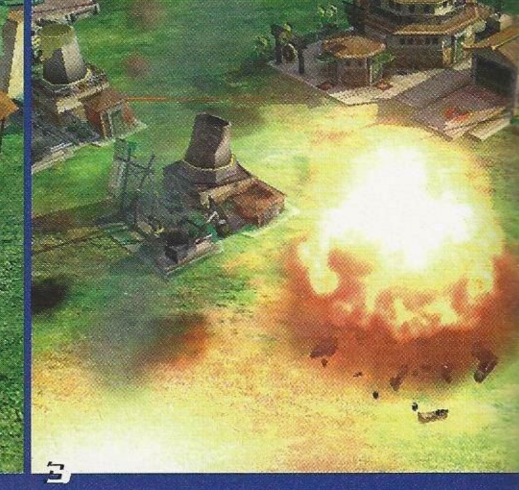
L'intérêt des précédents C&C ne résidait pas uniquement dans le gameplay. En effet, le studio Westwood développait des vidéos qui servaient à merveille le scénario. Eh bien, c'est fini ! Les cinématiques seront *"in game"* et utiliseront le moteur du jeu. Sans ces changements, les enchaînements auraient été beaucoup moins efficaces, ce titre étant tellement différent des précédents softs de la série.



1



2



3

Certaines structures sont d'une efficacité redoutable, comme le marché noir par exemple. En construire un vous coûtera 2 500 dollars, mais, toutes les deux secondes, 20 dollars tomberont dans vos poches. En un peu plus de quatre minutes, le seuil de rentabilité est atteint. Et en plus, il est possible d'en construire plusieurs !
Le plus important est de défendre son camp quand on est occupé à capitaliser. Bref, il faut jouer sur plusieurs tableaux à la fois. Dans le même temps, des unités s'attèlent tout de même à une récolte plus traditionnelle.
Autre nouveauté. Exit, les moissonneuses. Maintenant, on trouve des entrepôts sur la carte.
Ces bâtisses sont remplies de sacs et de caisses. En les rapportant dans une de vos structures, vous récoltez de l'argent. Les Américains s'en emparent avec des hélicos, les Chinois grâce à des camions et les Arabes… à pied. Du coup, les missions prennent une tournure totalement différente par rapport aux précédentes versions de Command and Conquer.
La lutte commence par l'installation près de ces entrepôts qu'il s'agit de défendre ensuite. Il faut être rapide, encore plus qu'avant. Et les parties sont par conséquent plus stressantes. On est donc gagnant à tous les niveaux. Westwood a mis du temps à nous pondre un nouveau jeu, mais ça y est, un cap est franchi.
Les changements sont en partie liés aux spécificités de certaines unités, qui bénéficient de l'expérience des combats passés… On avait déjà vu ça dans le précédent C&C. Mais quelques paramètres ont

IL FAUT ÊTRE RAPIDE, ENCORE PLUS QU'AVANT !



1 ***Are you experienced ?***
Les unités s'améliorent au vu des résultats au combat.
2 **Moyen-oriental.**
Les ressources se récoltent à la main.
3 **Ambiance explosive.**
Chaque scud peut détruire un bâtiment.
4 **No limit.**
On produit toujours autant d'unités...
5 **Redoutable.**
Les scuds s'abattent sur les villes par série de neuf !
6 **Mobilité obligatoire.**
C'est le seul radar que peuvent développer les Moyen-Orientaux.
7 **Intense en Multi.**
Comme vous pouvez le voir, on pourra jouer à huit.



été modifiés : les soldats (ou les véhicules) tirent plus vite, plus loin, et se déplacent plus intelligemment. De plus, le joueur, lui aussi, acquiert de l'expérience, et il peut développer quelques technologies bien vicieuses.

En Multi, c'est terrible ! En sera-t-il de même en Solo ? On se prend des tirs venus "de nulle part", on se fait voler ses beaux dollars... Jamais des combines aussi perverses n'avaient été développées ! C'est d'ailleurs ce qui fait le charme de ce titre.

Un petit problème cependant : nous avons effectué des dizaines de missions. En un contre un, la quasi-totalité des missions se sont réglées à la bombe atomique ou sous une pluie de skuds. Ces armes sont tellement dévastatrices qu'elles constituent l'objectif à atteindre au plus vite. Dans l'ensemble, ça devient donc un peu monotone. Heureusement, en deux contre deux, c'est un peu différent.

Reste une grande inconnue : le mode Solo. En général, on commence par là. Rappelons tout de même que c'est la grande force des studios Westwood. Des missions réglées aux petits oignons, avec un vrai scénario, des objectifs à atteindre après avoir étudié le relief et utilisé les ressources de la manière la plus utile qu'il soit. Et sans dépenser une fortune, car votre portefeuille n'est pas une source inépuisable.

Dernier petit détail : graphiquement, sur une machine moyenne, on est bien loin des *screens* aperçus depuis l'E3. Ceci dit, cela reste très beau... mais pas transcendant.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Westwood
GENRE : Stratégie
SORTIE : 13 février 2003
SITE INTERNET : http://generals.ea.com/





PREMIÈRES IMPRESSIONS
Perplexes.

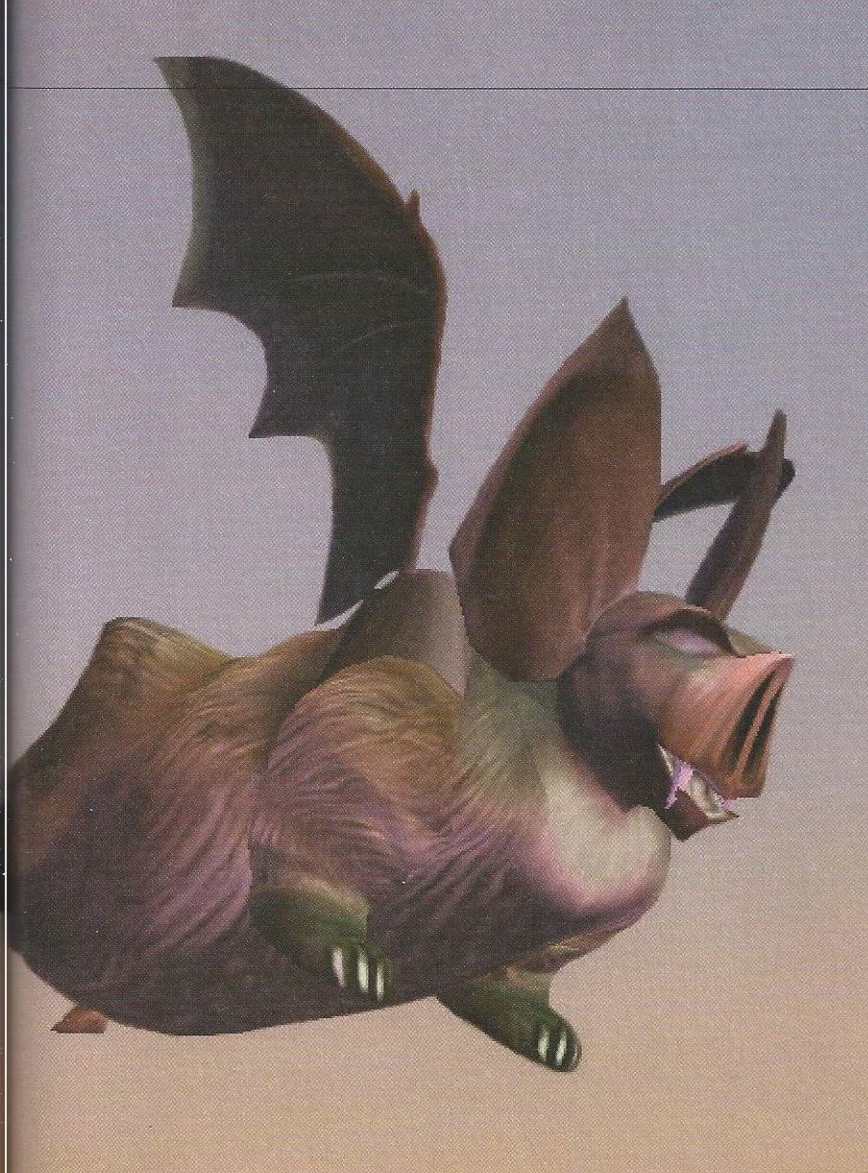
30 millions

A VOULOIR ÊTRE ORIGINAL À TOUT PRIX, ON IMPOSSIBLE CREATURES SEMBLE MAL PARTI

Avec Impossible Creatures, Alex Garden, fondateur de Relic, tente d'ouvrir une "3e voie" dans le genre bipolaire du RTS. Depuis la déliquescence de Westwood (en attendant son retour en force avec C&C Generals), Blizzard et Ensemble Studios étaient, semble-t-il, les seuls capables de faire évoluer le genre. Autant le dire de suite : l'ancien projet Sigma est basé sur un concept des plus originaux. Les Canadiens de Relic ont pris des risques. Un peu trop peut-être.

A l'image d'un Black & White, la force et la faiblesse d'Impossible Creatures est de posséder une saveur très particulière. Il est donc difficile d'établir un jugement dans ces conditions. Si le potentiel paraît énorme (la venue à Paris d'Alex Garden et la présentation du soft dans ses moindres détails le confirment), l'évaluer "à chaud" se révèle être un véritable casse-tête. Qui pourrait dire que contrer des taureaux/gorilles avec des girafes/lions amusera un joueur plus de trente secondes ?

De deux choses l'une : soit le jeu est l'œuvre d'un génie et on peine – faute de recul – à en percevoir l'impact, soit il s'agit de la combinaison anecdotique d'un marketing cynique entre Black & White et Starcraft.





Hallucinant. Le jeu permet d'étranges combinaisons.

Le cauchemar. Un tatou-crabe.

Cinématiques. Idéal pour introduire le héros du jeu.

d'ennemis !

PASSE PARFOIS À CÔTÉ DE SA CIBLE. POUR DÉTRÔNER WARCRAFT III OU AGE...

Dans ce dernier cas de figure, pessimiste, on imaginerait bien Alex devant deux pintes de bière affirmer que si Molyneux arrive à vendre son économiseur d'écran sans véritable gameplay, appliquer le même concept à la stratégie pourrait rapporter encore plus d'argent.

La démo dispo sur le Net vous permettra sans doute de vous faire une idée plus précise. Tout comme Homeworld, un jeu autant encensé que décrié, Impossible sera sujet à polémique au sein de toutes les rédactions. Heureusement, pour laisser une chance à ce titre et ainsi ne pas jeter à la poubelle plusieurs années de travail, il reste la technique. Et là, il n'y a absolument rien à dire. Options, finition...

UNE BELLE TECHNIQUE POUR UN CONCEPT ETRANGE

Relic confirme tout le bien que l'on pensait d'eux. Tout a été très bien pensé et l'accent a été mis sur la portabilité et le solo. La portabilité, dans le sens où au travers d'un programme d'assistance aux

STRATEGIE
IMPOSSIBLE CREATURES



1 **Mutation.** Les girafes-crocodiles : hautes et mordantes !
2 **Sigma.** L'outil de combinaison génétique.
3 **Combats.** Les parties sont plutôt rapides.
4 **Base.** Les tours se révèlent assez efficaces.

développeurs, Relic compte offrir le support et les outils techniques nécessaires à la réalisation de mods. Quant au solo, la quinzaine de missions devrait proposer, via des cinématiques et des événements scriptés (deux objectifs secondaires par map), une expérience jamais vue.

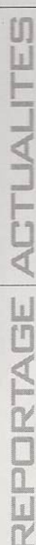
Les cinématiques de ce monde sont superbes et dépeignent à merveille ces années 1930 qui constituent un background fantastique. On appréciera surtout le design, dans la même veine qu'un Rocket Ranger, sorti il y a quelques années sur Amiga. La campagne sera l'occasion pour nous d'en apprendre plus sur les manipulations génétiques, véritable cœur de ce titre. Nous serons amenés à composer une armée d'animaux mutants pour venir à bout des missions.

Chaque combinaison apportera son lot d'avantages et d'inconvénients, et parfois même de pouvoirs particuliers. Il s'agira donc de définir ses priorités quant à l'environnement : eau, air, terre… Le nombre hallucinant de possibilités permet d'ailleurs des créations assez rigolotes, et des combats très variés. Reste que l'on en revient à nos interrogations. Serait-ce un concept où l'on s'amuse cinq minutes en affrontant des créatures inédites, comme ça, juste pour le fun ? Y a-t-il vraiment matière à tenir un joueur en haleine ? La question reste posée.

Et si nous sommes tentés de dire que l'on n'a pas du tout accroché (si, cinq minutes…), c'est qu'à la base, on attendait beaucoup de ce soft. Et comme souvent dans ces cas-là, l'impatience laisse place à la déception. Espérons que quelques heures de test acharné, nous donneront une impression plus favorable. Après tout, Impossible Creatures ne souffre pas de maux incurables. Le travail est là, incontestable. Quant au fun, c'est moins sûr…

Cooli

ÉDITEUR : Microsoft
DÉVELOPPEUR : Relic
GENRE : Stratégie Temps Réel
SORTIE : début février
SITE INTERNET : www.impossiblecreatures.com



1 2 3

Band of Brothers

ENCORE VIETCONG ? EH OUI, C'EST UNE SORTE DE STRIP-TEASE. TOUS LES MOIS, NOUS RECEVONS DE NOUVELLES INFOS...



A peine Pterodon déclare-t-il développer un jeu sur le Vietnam que déjà, on assiste à une levée de boucliers aux Etats-Unis. Sujet tabou ? Il faut croire. Les jeux où l'on shoote des Afghans posent moins de problèmes de conscience. Derrière, il y a la certitude d'arrêter Ben Laden. Mieux. On a l'impression que ces jeux renforcent cette certitude. Propagande ? A vous de juger. Le Vietnam, c'est déjà plié. Et c'est perdu ! Comme ça s'annonce déjà mal, les auteurs doivent bétonner leur preuve avec un alibi artistique qui constituera un "plus". **Commence alors le recrutement de spécialistes** en tout genre : des vétérans attesteront du vocabulaire employé par les soldats de l'époque (sans trop forcer cependant : il ne faudrait pas qu'en plus Pterodon soit assimilé à des racistes), des botanistes interviendront sur l'authenticité de la végétation... Les armes seront également étudiées avec minutie, d'un point de vue graphique et technique. Idem pour les véhicules. **Les auteurs se sont également rendus au Vietnam** pour repérer les lieux, et s'imprégner de l'ambiance sonore de la jungle. Quant aux différents membres de l'équipe que vous allez diriger, ils ont été photographiés et "motion capturés" sous tous les angles et dans toutes les postures. Rarement un simple jeu n'aura été aussi

1 **Intérieurs.**
Bon, au moins ici, on ne risque pas de se paumer.
2 **La AK-47 dans le jeu.**
Une des armes les plus classiques dans les jeux vidéo.
3 **Maestro…**
***Chevauchée des Walkyries* ou *Paint it black* ? Tout est possible.**
4 **Utile et agréable.**
Le voyage effectué en 2000 par l'équipe n'a pas été vain.
5 **Boum.**
Ça, ça doit faire mal…
6 **Réalisme toujours.**
Non seulement les arbres sont très ressemblants, mais ils ne sont pas disséminés au hasard.



Bronson, avec nous !

Originaire de Detroit, Thomas Bronson a grandi dans une extrême pauvreté. Son cadre de vie le fait vite sombrer dans la délinquance. Il se spécialise dans le vol de voitures. Au bout de quelques années, on lui donne le choix entre la prison… et l'armée. Il n'est pas emballé par le prestige de l'uniforme, mais la prison l'effraye davantage. Après s'être engagé, il gravit un à un les échelons et trouve dans l'armée une famille. Bien qu'efficace au combat, il se spécialise très vite dans les explosifs. Tout ce qui fait boum le passionne, ainsi que le poker. C'est un des joueurs américains les plus redoutables au Vietnam. Son sang-froid lorsqu'il pose de bombes s'avère très utile dans ce jeu.

documenté. Pour autant, on ne peut parler de reportage interactif, dans la mesure où il ne s'agit pas d'un produit multimédia, mais bel et bien d'un jeu.

Voici à quoi ressemble une simple conversation entre joueur et détracteur. *"Trop glauque ton jeu sur le Vietnam !". "Oui, mais c'est réaliste, ça s'est vraiment passé comme ça...."* Le détracteur en question pensait jusqu'à présent que *Rambo II* était un documentaire.

Mais qu'en est-il du gameplay ? Eh bien justement, on trouve de belles interactions, la géographie, les décors… Les animaux n'émettront pas les mêmes bruits s'ils sont en présence d'un homme. Les arbres seront positionnés de façon réaliste, et il faudra bien connaître le terrain et la façon dont se meuvent les Vietnamiens pour améliorer l'efficacité de l'équipe.

On disait à propos de *Lawrence d'Arabie* que le désert était un acteur. La jungle serait-elle le septième membre de l'équipe de Vietcong ? Reste une inconnue : l'IA. Mais force est de constater que ça tient déjà pas mal la route…

Léo de Urlevan



1 Grand hôtel. Il y a aussi des filles de joie à l'intérieur !

2 Chantier naval. Améliorez l'efficacité des pirates en construisant de meilleurs bateaux !

Il était une fois... une taverne

Chaque bâtiment a été conçu ainsi. Il a d'abord été crayonné, puis modélisé en 3D. Ensuite, on applique des textures. La charte graphique étant au point, tous les bâtiments créent une harmonie parfaite au sein du village.

C'est une rhumance, c'est une belle histoire

EFFORCEZ-VOUS DE PLAIRE À DES PIRATES. LES MÉCANISMES RESTENT LES MÊMES. ILS SONT SIMPLEMENT ADAPTÉS...

Le premier opus de Tropico proposait de gérer une république bananière. Si l'objectif reste le même, cette fois, l'univers a bien changé. Vous devrez attirer des pirates sur votre île.
Les autochtones ont été remplacés par des esclaves, et les touristes, par des "Barbe Noire" potentiels. Les esclaves, hommes ou femmes, feront fonctionner les installations que vous aurez posées sur l'île et les pirates vous rapporteront de l'argent. A part les modifications graphiques, pas grand chose n'a changé. Le moteur du jeu est d'ailleurs identique.
L'adaptation est amusante, ceci dit. Pour séduire l'âme des pirates, on construit des tavernes, des petits bordels, des cachettes pour leurs trésors, des bordels moyens, des chambres de torture, des grands bordels... Les pirates seraient-ils attirés par la cuisse ? On peut raisonnablement le penser.
La principale différence réside dans la façon d'obtenir de l'argent. Vous êtes en fait le roi des pirates. Une île bien gérée vous permettra d'être visité par des flibustiers qui viendront se refaire une santé chez vous. Leurs expéditions à l'extérieur de l'île vous rapporteront pas mal de bénéfices. Plus ils seront satisfaits, plus votre manne d'argent sera importante. Tous les pirates ont des statistiques. En fonction de celles-ci, leurs exploits seront plus marquants. Avant, les bénéfices se faisaient sur l'île, par développement de certains secteurs d'activité. Maintenant, les activités développent les aptitudes. Mais pour le joueur, rien de fondamentalement différent dans les mécanismes.
On l'attend cependant, car les jeux de gestion à la fois rigoureux et marrants se font de plus en plus rares.

Léo de Urlevan

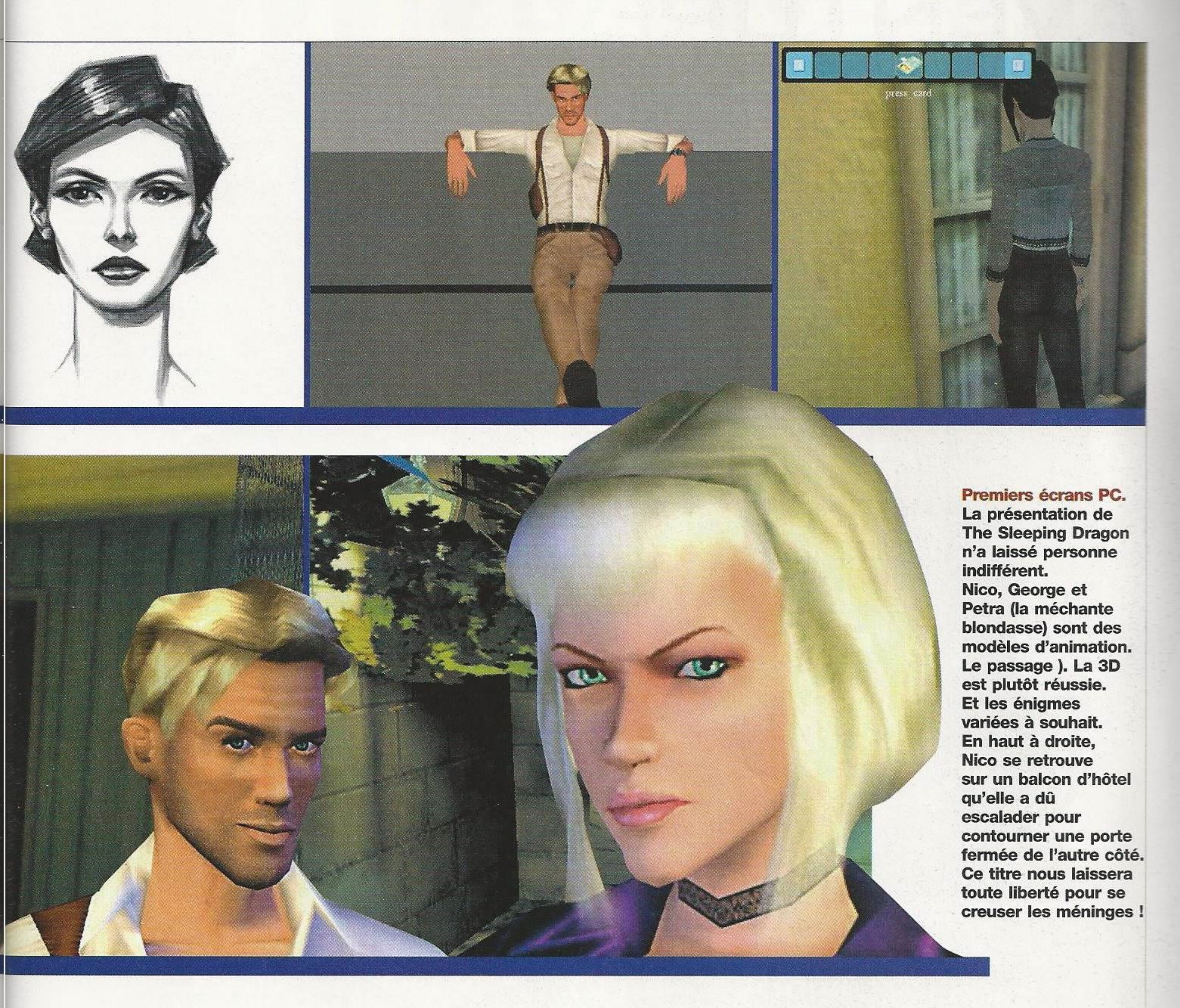
ÉDITEUR : Jowood
DÉVELOPPEUR : 4Head Studios
GENRE : Gestion
SORTIE : début 2003
SITE INTERNET : www.the-guild.com

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET : THE SLEEPING DRAGON



C'est

CHARLES CECIL VEUT RÉINVENTER LE GENRE DU JEU D'AVENTURE. AVEC SES PREMIERS SCREENS EXCLUSIFS ET UNE PETITE DÉMO, ON PEUT DÉJÀ APPORTER QUELQUES ÉLÉMENTS DE RÉPONSE...



Premiers écrans PC.
La présentation de The Sleeping Dragon n'a laissé personne indifférent. Nico, George et Petra (la méchante blondasse) sont des modèles d'animation. Le passage). La 3D est plutôt réussie. Et les énigmes variées à souhait. En haut à droite, Nico se retrouve sur un balcon d'hôtel qu'elle a dû escalader pour contourner une porte fermée de l'autre côté. Ce titre nous laissera toute liberté pour se creuser les méninges !

une révolution ?

"L*e point and click est mort*". Ce n'est pas la première fois que vous entendez cette phrase. Mais quand elle est prononcée par Charles Cecil, *managing director* de Revolution Software et auteur de classiques du genre comme Lure Of The Tempress ou Beneath A Steel Sky, elle prend une certaine ampleur. *"Commercialement et artistiquement, le genre est mort parce qu'on est trop limité"*, assène-t-il.

Les paroles semblent maussades, amères même… Mais ne vous méprenez pas ! Cecil est certain que The Sleeping Dragon, le troisième volet des Chevaliers de Baphomet (Broken Sword en VO), va redéfinir, pour ne pas dire réinventer, le genre du jeu d'aventure. *"Nous avons essayer de garder l'esprit initial, mais avec une interface et un gameplay contemporain"*, explique-t-il.

Une des conséquences directe de cette philosophie se remarque au premier coup d'œil : renvoi aux oubliettes de la 2D et passage à la 3D. Il est vrai que George Stobbart, le héros du jeu, à désormais un petit air d'Indiana Jones quand il grimpe aux échelles, se pend comme il peut aux façades d'un mur... Mais, Cecil nous rassure illico : *"C'est un jeu d'aventure, pas de l'action… Et surtout pas un Tomb Raider, un soft saupoudré d'une once d'histoire !"*

***"Ce titre est cérébral** avec une certaine narration et des énigmes totalement liées"*, reprend-il. Pourtant, il reconnaît volontiers que The Sleeping Dragon ne sera pas aussi "posé" que ses prédécesseurs. Les séquences d'action seront ainsi plus présentes. Mieux, le scénario paraît plus ambitieux, et les environnements riches.

Le début de l'aventure nous montre l'avion de George qui part en vrille au-dessus de l'Afrique Centrale, lors d'une grosse tempête, alors que Nico enquête sur une histoire de meurtre en plein Paris. C'est une constante dans la saga : le background historique. Il sera cette fois apporté par le mystère entourant le manuscrit Voynich, un recueil de textes que l'on n'a jamais pu déchiffrer. Et vous vous en doutez, les Templiers referont aussi leur apparition.

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET : THE SLEEPING DRAGON



1 Paris. Nico devra résoudre quelques énigmes bien senties dans la capitale.

2 Nostalgie. Grâce aux textures faites à la main, on retrouve le charme des anciens épisodes.

3 Escalade. Tout comme Nico, George sera tenu de réaliser quelques exploits physiques.

4 Portrait. Imaginez le détail des visages. Absolument sublime !

Développer conjointement sur PS2, l'interface de Sleeping Dragon sera des plus sommaires, s'adaptant en fonction du contexte. Une apparente rigidité qui ne l'est pas puisque Cecil envisage pour chaque énigme que le joueur puisse apporter plusieurs réponses. Pour gagner l'accès à un hôtel bien gardé à Prague, on pourra décider que Nico utilise son charme féminin ou d'empiler une pile de cartons pour que George escalade. Basique.

Cependant, Cecil espère éviter à tout prix le syndrome "Monkey Island 4", à savoir *"un passage en 3D avec des énigmes vieille-école"* pour le citer. C'est là que l'on comprend mieux le terme "plus action". Certaines décisions devront s'opérer dans un court laps de temps. Lorsque Petra, une des méchantes, menace Nico de son arme, le joueur devra résoudre rapidement l'équation. Est -ce que je m'enfuis en risquant d'être touché ou dois-je tenté de me saisir de la saucière placé sur la table pour lui balancer à la figure ?

Comme lors des précédents épisodes, de nombreuses situations pourront se révéler fatales pour Nico et George. Mieux, les développeurs de Revolution ont réintroduit un concept qu'ils avaient déjà appliqué dans Lure Of The Tempress sur Amiga. Les anciens s'en rappellerons du *"Virtual Theatre"*... Comprenez que chaque NPC aura sa propre vie et évoluera ainsi librement dans les environnements.

***"L'avantage d'avoir** des environnements si grand",* affirme Cecil. Le système permet aussi de donner des énigmes qui ne soient pas liées à un lieu mais qui dépendent du temps. Au moment même d'un meurtre à Paris, on sera peut-être sur place, mais peut-être pas. On devra alors se dépêcher pour se garer, ou même stationner dans un endroit non autorisé. *"Il s'agit de spéculations, rajoute toutefois Cecil, mais le concept possède un énorme potentiel. Et c'est quelque chose qui nous excite !"*

En six mois de développement, le jeu semble déjà bien calibré. C'est fluide et, malgré la 3D, les looks de George et Nico ne tranche pas avec nos souvenirs. On retrouve ce même feeling. Peut-être est-ce dû aux textures toujours aussi travaillées. Un aspect technique impressionne tout de même : l'animation faciale. Les personnages peuvent bouger leurs yeux, les paupières et la bouche pour obtenir un éventail spectaculaire d'expressions. Il y a même de la synchro labiale.

Annoncer que le jeu d'aventure est mort et en développer un est risqué. Mais, avec un an de développement encore à venir et pleins de choses à rajouter, le pari semble possible. Toute l'équipe parviendra-t-elle à convaincre les fans hardcore du genre d'accepter quelques changements ? Ce n'est pas encore gagné, mais The Sleeping Dragon semble avoir du répondant.

Cooli

PERCOLATOR

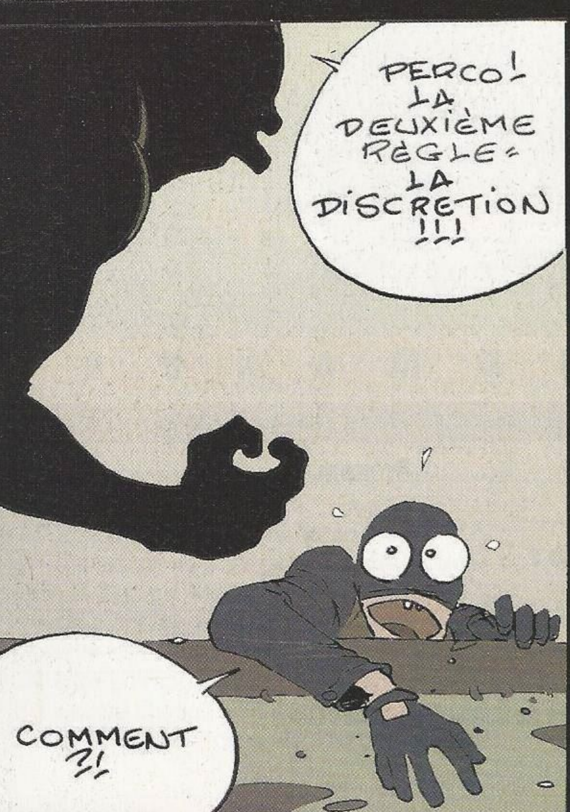
A LA RÉDAC, ON A ESTIMÉ QU'IL DEVENAIT URGENT DE PAYER UN STAGE DE REMISE À NIVEAU À PERCO. ON A DONC SOLLICITÉ LES SERVICES DE SAM FISCHER DE SPLINTER CELL...





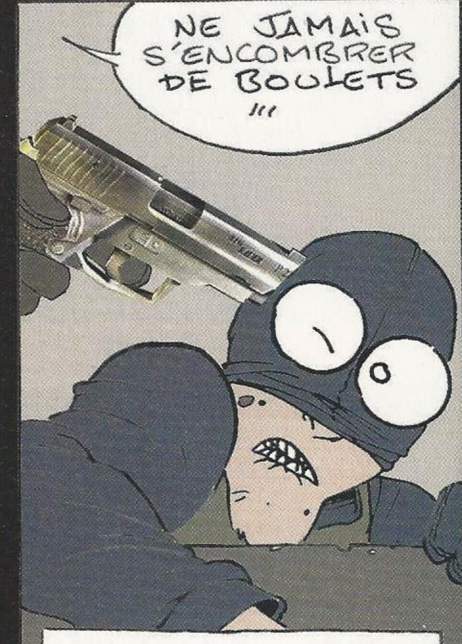






BON... JE PENSE QU'ON PEUT PASSER À LA TROISIEME RÈGLE...

COOL C'EST QUOI CETTE RÈGLE ?



PERCOLATOR, LES STAGES DE REMISE À NIVEAU C'EST PAS SON TRUC

-KHÉRIDINE-03-

McCANN

AGE of MYTHOLOGY™

PAR LES CRÉATEURS DE
AGE OF EMPIRES® I & II

Zeus : Dieu de la foudre

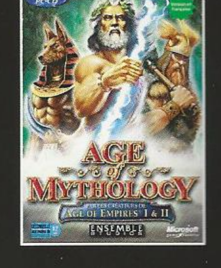
Anubis : Dieu de la mort

Thor : Dieu du tonnerre

Que les Dieux soient avec vous.

Entrez dans un monde où les légendes sont réelles et où les Dieux président au destin des simples mortels. Bâtissez des temples majestueux, cultivez les vallées fertiles et partez à la conquête de contrées lointaines dans un monde 3D de toute beauté. Des murs de Troie aux portes des enfers, livrez des batailles titanesques à la tête d'immenses armées conduites par les héros légendaires et renforcées de Minotaures, de Cyclopes et de nombreux monstres mythologiques.

Dirigez 9 civilisations issues de 3 grandes mythologies, obtenez les faveurs de vos Dieux, déchaînez leur colère sur vos ennemis et priez pour qu'ils soient avec vous...



Microsoft game studios

ENSEMBLE STUDIOS

JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com

